HACKER

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE • BROJ 31 • STUDENI 1997. • CIJENA 22.40 Kn

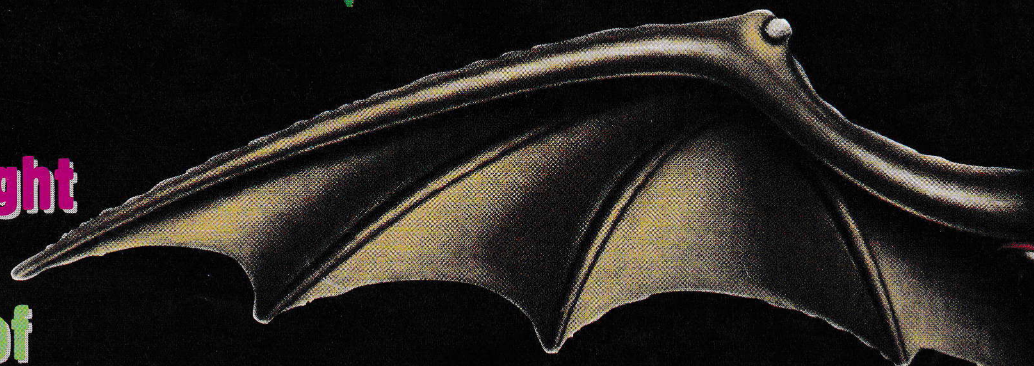
Igre

Jedi Knight

Heroes of Might and Magic 2

Shadows of the Empire

Tema broja



SAVJET VIŠE

Dungeon Keeper





Special Report

Westwood Studios

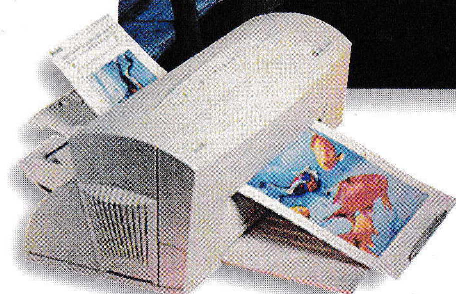
NAJAVE

Warhammer
Grim Fandango
Diablo Hellfire
Forsaken
Quake 2



Jedan dodir je dovoljan!




MD 4000

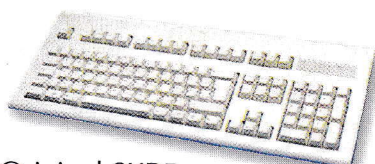

MD 2300

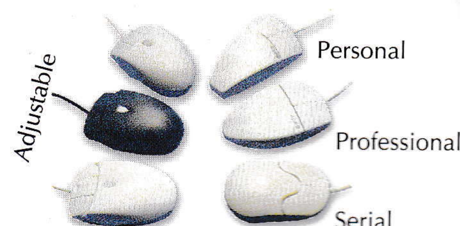

MD 2010



MD 2010 - 2690 kn VPC


Humedia


Original SKB5



INFO '97 paviljon 7, štand 4

DISTRIBUCIJA: WIB d.o.o. http://www.wib-co.com

WiB

ALPS

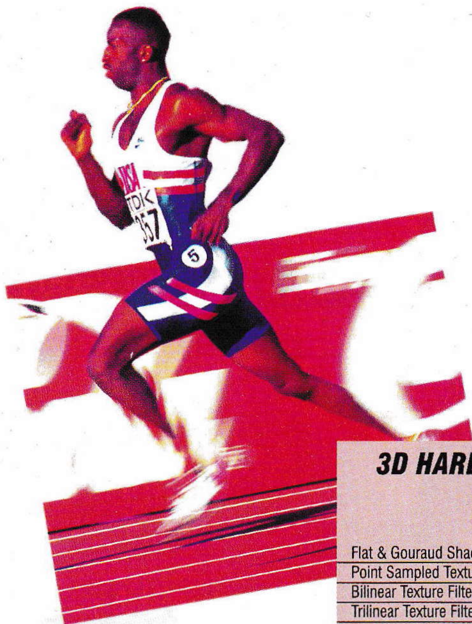
Ovlašteni prodavači
Arbor (051) 260 028, Rijeka
Comel, (047) 336 666, Karlovac
Comware, (021) 400 96, Split
Dubrovnik Tim, (020) 413 450
Pro-teh, (01) 396 706, Zagreb
Teserak, (01) 2395 710, Zagreb
Komping (087) 710 711 Vitez, BiH

Nezaobilazna kartica za Vaš PC!



Zakoračite u novi svijet igara sa NITRO 3D™ karticom

NITRO 3D je idealno rješenje za 3D igre i zahtjevne prezentacije. Temeljena na provjerenom S3 VIRGE GX višenamjenskom 2D/3D ubrzivaču, ova jedinstvena kartica objedinjuje brz i glatki prikaz digitalnog videa broadcast kvalitete u MPEG, Active Movie, Direct Video, AVI, CD-I, Intel ProShare™, Intel Intercast™ i drugim zapisima.



3D HARDWARE FEATURES

	NITRO 3D	Matrox Millenium
Flat & Gouraud Shading	•	•
Point Sampled Texture Maps	•	
Bilinear Texture Filtering	•	
Trilinear Texture Filtering	•	
Perspective Correction	•	
MIP-Mapping	•	
Z-Buffering	•	•
Alpha Blending	•	
Video Texture Mapping	•	
Fogging and Depth Cueing	•	
Double Buffering	•	•

POBJEDNIČKE KARAKTERISTIKE

- ✔ **Napredna multimedija sa učinkovitim 2D/3D procesorom, izlazom za digitalni video i ultra-high bandwith sinkronom grafičkom memorijom**
- ✔ **Nova generacija digitalnog videa sa potpunom X/Y interpolacijom slike**
- ✔ **24-bitna grafika**
- ✔ **Vrlo visoka razlučivost i frekvencija osvježavanja jamče stabilnu i kristalnu jasnoću**
- ✔ **Jednostavna Plug-And-Play ugradnja**

TOP LJESTVICA

najprodavanijih grafičkih kartica prema časopisu



1. STB Nitro 3D
2. Hercules Terminator 3D/DX
3. Matrox Mystique
4. Diamond Stealth 3D 3000XL
5. STB Velocity 3D
6. STB Lightspeed 128
7. Matrox Millenium
8. ATI 3D Xpression+ PC2TV
9. Diamond Stealth 3D Pro 2000
10. VideoLogic GarfixStar 600



HR - 10000 ZAGREB
FALLEROVO ŠET. 22
Tel./fax: (01) 366-363
366-452, 367-700, 367-701

JANUS studio

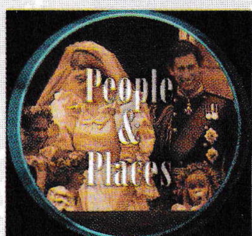
NITRO 3D
MULTIMEDIA ACCELERATOR

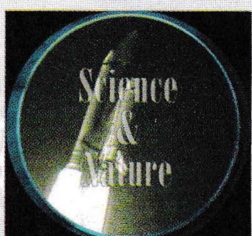


Trivial Pursuit







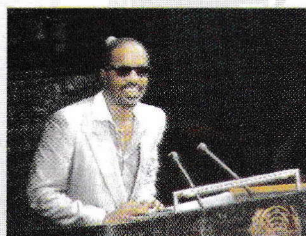


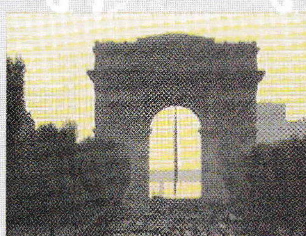


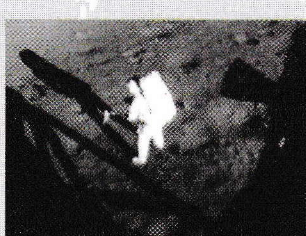


Hasbro Interactive je još jednom izbacio na tržište društvenu igru namjenjenu za malo starije uzraste koju mogu igrati i mlađi sa obilnijim znanjem. Način igranja je jednostavan: odgovarate na pitanja vezana uz pojedina područja od sporta do kulture. Igra se po sistemu bacanja kockice (nešto poput Čovječe ne ljuti se) i dolaskom na neko polje odgovarate na pitanje. Cilj je "osvojiti" sva glavna polja u igri. Pitanja su stvarno raznovrsna – od laganih do teških. Igra sadrži preko 1000 pitanja koja se po principu slučajnih brojeva biraju iz pojedinog područja. Svakako je najzanimljivije što skoro svako pitanje prati video isječak ili puna kolor fotografija uz bogat zvuk. Moram priznati da me ova igra podsjeća na kviz Upitnik koji se sada vrti na HTV-u. Možda Vam se ovakav opis čini suhoparan, no vjerujte da nije jer, uz poticanje natjecateljskog duha među igračima, igrajući stječete nova znanja o pojedinim područjima i obogaćujete svoju opću kulturu i naobrazbu.

Kalit Usama













TURBO HACKER TOP lista

DRUŠTVENE IGRE

1. Cluedo
2. Trivial Pursuit
3. Monopoly Star Wars
4. Risk

EDUKATIVNI NASLOVI

1. Design Center 3D
2. World War II
3. Human Body 2.0
4. VR Birds

IGRE

1. Ardenes Offensive
2. Police Quest Collection 1-5
3. Atlantis
4. Hexen II

DJEČJI NASLOVI

1. Creations
2. Tonka Construction
3. Puzzles
4. Mr. Potato Head

TURBO HACKER

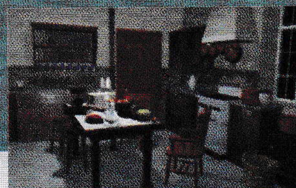
TURBO HACKER

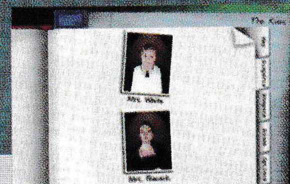
ZAGREB - Strossmayerov trg br. 7
- Importane centar
- Medulićeva 12

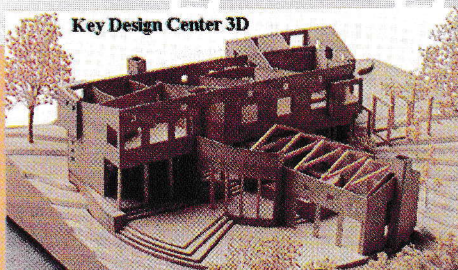
Cluedo

U prošlom broju ste upoznali našeg slavnog detektiva koji rješava nerješivo. Ako do sada niste nabavili ovaj CD, vrijeme je da ga se dočepate jer dolazi zima i trenuci kada čovjek sve više vremena provodi u toplom domu. Nemojte tratiti vrijeme gledajući Marisol - zasučite rukave i upustite se u koštac s ubojicom. Možda ste bolji detektiv od svog prijatelja, ali to trebate tek dokazati.

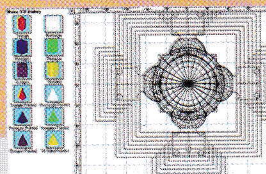


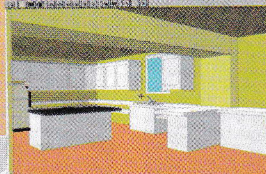


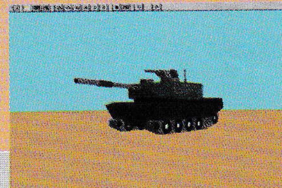


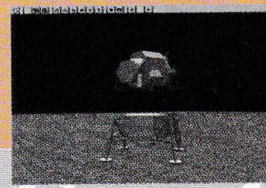


Već po nazivu možete zaključiti da je riječ o programu namijenjenom za arhitekte i one koji se smatraju takvima. Ovaj CD iznad ostalih uradaka izdiže njegova niska cijena u odnosu na mogućnosti koje pruža. Posebno je dobro izvedeno interijerno remoduliranje koji uz pomoć naprednog VR algoritma kreira pune 3-D modele. Biblioteka od preko 450 3-D modela i preko 400 2-D modela zadovoljit će i najzahtijevnije arhitekte.







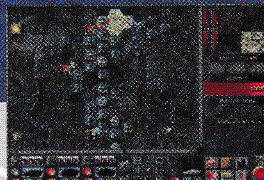


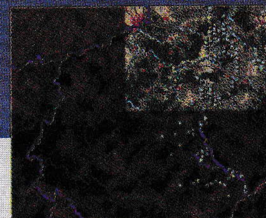
Ardennes Offensive

Još jedan klon Pancer Generala, no mnogo jednostavniji i zanimljiviji. Da je ardenska ofenziva uspjela od strane Nijemaca, svijet bi bio totalno drugačiji. Cilj igre je da kao zapovjednik Zapadnog fronta spriječite nalet Saveznika ili, ako izaberete Amere, da razbijete njemačke oklopne divizije koje se gomilaju na zapadnoj fronti i spremaju prodor u dubinu.





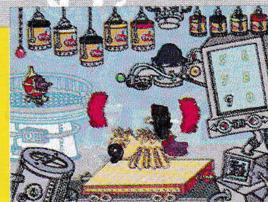


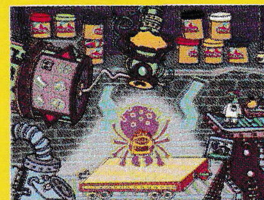


Creations



Vjerojatno ne postoji netko tko u ivotu nije bar jednom pokušao nešto napraviti od gline ili plastelina. Samo prisjećanje na mlade dane i atmosferu stvaranja raznih "bića" potiče u Vama želju da sve to ponovo prođete. Ova igra je idealna prilika za to. Creations je namijenjen prvenstveno mladem uzrastu koji eli svoju umjetničku kreativnost izraziti na jedan osebujan način. Kroz ovaj CD će naučiti stvarati oblike, konstruirati, miješati i raspoznavati boje - u svakom slučaju vrlo je edukativan. Osim toga, jeftinije je djetetu kupiti ovaj CD nego glinu i slične materijale.





OSIJEK - Marina Držića 1
VARAŽDIN - Pavlinska 5
RIJEKA - Karolina Riječka, Korzo 7
SPLIT - Bana J. Jelačića 17

JANUS

HACKER
Prvi hrvatski časopis za informatičke igre
Izlazi mjesečno

Izdavač:
JANUS LINGUA d.o.o.
za novinsko-izdavačku djelatnost
Petrinjska 11, 10000 Zagreb
tel/fax: 01/435-179
žiro račun: 30105-603-28346

Direktor:
Senka Kušer

Tehnički urednik:
Tomislav Mijić

Glavni i odgovorni urednik:
Kristijan Žibreg

Design i layout:
Igor Vranješ

Suradnici:
Hrvoje Kablar, Miroslav Puljiz, Damir Rukavina, Dario Rakovac, Patrik Pencinger, Domagoj Korak, Igor Duić, Robert Gabelić, Krešimir Lauš, Berislav Jozić, Luka Mihaljević, Usama Kalit, Vedran Januš

Strip:
Goran Stančić

Lektor:
Ankica Đerek

Računovodstvo:
Melita Šobot

Izrada filmova:
Studio Janus
Petrinjska 11, 10000 Zagreb
tel/fax: 01/435-179, 427-883, 429-810

Tisak:
Tiskara Meić
Šenoina 25, 10000 Zagreb
Tel/fax: 01/523-613

ISSN 1330-7126

Mišljenjem Ministarstva kulture RH, temeljem Br. 612-10/94-01-103 "HACKER" je oslobođen plaćanja poreza na promet

e-mail adresa:
hacker@janus.hr

WWW stranice:
http://www.hacker.hr

Časopis je napravljen na računalima



u programima QuarkXPress, CorelDraw i Adobe Photoshop

SADRŽAJ

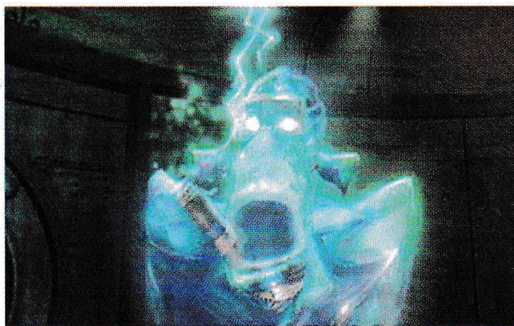
NAJAVE

Grim Fandago je pravo osvježenje za sve vas koji već dugo vremena čekate pravu, dobru, sočno zanimljivu i originalnu avanturu. Kada svim tim hvalospjevima nadodamo i majstorije vješto izrađene na Silicon Graphicsu, vrijeme u čekanju ove poslastice prokleto sporo prolazi.



PLAYSTATION

I u ovom broju poklonici Playstationa zadovoljno trljaju ruke. Osim što ima prepoznatljivo genijalnu grafiku, dobru priču i zanimljivu izvedbu, Oddworld koristi novi Aware lifeforms In Virtual Entertaiment sustav o kojem će se još dugo i naširoko pričati. Jednom riječju, još jedna zvijezda je rođena.



AMIGA



RJEŠENJE

SAVJET VIŠE



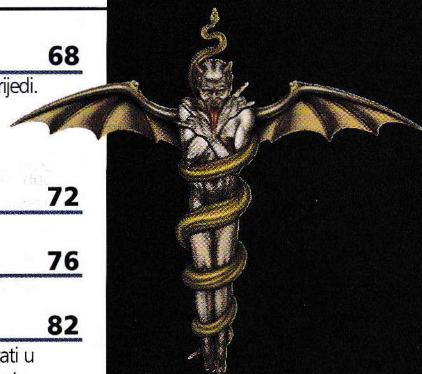
RUBRIKE

HARDWARE

Jednog se sunčanog dana moj dragi urednik odlučio prošetati do Algoritma i opelješiti ih za hardver. Kao i obično, usput je kupio žutu štampu i ručao u najboljem restaću u središtu grada. Posjetio sam ga, gladan i umoran, nakon faksa, a on mi je tutnuo 3 kutijetine u ruke... Tako je sve počelo... Odlučili smo, dosta nam je konvencionalnog hardvera, opisivat ćemo stvari koje nema nitko u kvartu. Želite li doznati sve o alternativnim i neobičnim dodacima za vašeg ljubimca koji će izmamiti uzdahe vaših prijatelja, pročitajte što vam nudi Creative.



TEMA BROJA → 40



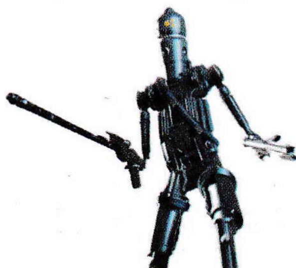
IGRE

Ništa bolje od odličnog nastavka (ah, tu bolnu istinu ponavljamo u svakom broju). Bibor Kiraly stoga najozbiljnije uzima u obzir spomenutu tvrdnju, analizira još jednog brata blizanca i na sreću oduševljeno tvrdi - ovo je jedan od najboljih kandidata za nadogradnju u 1997. Godini. Živio Bibor! Žživio New World Computing!



Lucas Arts ponovo udara! Pred nama je nastavak jedan od najboljih Star Wors pucačina svih vremena! Kako i zašto - odgovara Patrik Pencinger.

Tko je velik postaje još veći. Naravno, u produkciji svakojakog smeća, dobre igre i njihovi tvorci ne ostaju dugo na policama ovozemaljskih trgovina. Takvu grabež možemo očekivati i kad se uskoro ovaj dragulj pojavi u našim trgovinama. Stoga džeparac u džepove i trk do najbliže trgovine.



Microsoft je konačno napravio jednu igru koja vrijedi. Da li je to moguće?! Krešimir Lauš tvrdi da ćemo se dobro zabavljati.

Ljubitelji strategija i ovoga puta imaju priliku uživati u dobroj i kvalitetnoj zabavi. Eidos tvrdi da je napravio dobar posao a koliko će ova igra moći dosegnuti trenutke slave prokušanih strategija, objektivnim okom pokušava dokučiti Krešimir Lauš.



Special Report → 78

WESTWOOD STUDIOS

Ovog puta na našim stranicama gostuju dobro poznati majstori i majstorije Westwood radionice. Kako rade i što nam pripremaju čitajte u izvješću Domagoja Koraka.

LANDS OF LORE 2

Westwood je i ovoga puta odlučio zapaliti tržište. Lands of Lore, originalnom pričom epskih dimenzija pokušava dati odgovore na vječna pitanja. Tko je stvorio svijet i zašto? Možda ova priča ima odgovor.



Hexen je svojedobno s punim pravom nazivan Heretic 2. Naime, Heretic je bila prva igra s Doom engineom, omogućavala je igraču gledanja po Y osi, tj. gore-dolje. Bio mu je ponuđen i inventar koji je, između ostalog, sadržavao i powerupe koje je mogao aktivirati kad je htio, za razliku od Dooma, gdje ih je mogao aktivirati tek kad bi ih sakupio, tj. koristio je metodu sličnu Pac Poweru. Drugim riječima, pred vama je bio rafinirani Doom, fino napunjen detaljima - vaš su lik, primjerice, krasile zanimljive mogućnosti, poput plivanja, letenja i sl. Sve u svemu, igra nije bila veliki hit, ali se ipak dobro prodavala, toliko da je vođa projekta mogao kupiti otok, a stigao je i novi nastavak.





POPIS OGLAŠIVAČA

KRISTIJAN ŽIGREC

GLAVNI I ODGOVORNI UREDNIK

draught@earthling.net 1549249



The bigger, the better - in everything

Pozdrav svima drugi put!
Evo, ponovno se srećemo na ovoj stranici drugi put i iskreno se nadam da ću doživjeti i treći uvodnik (vidi uvodnik iz prošlog broja). Želio bih se svima zahvaliti na pismima, komentarima i podršci koju su nam dali u nastojanjima da ovaj časopis poboljšamo i kvalitetom približimo svjetskim tiskovinama. Naravno, s obzirom na malu zemlju u kojoj živimo i nezavidnu situaciju u kojoj se ona nalazi, taj proces je sve samo ne lagan pa će tako zasigurno biti povremenih propusta i gafova koje ćemo ispraviti čim se pojave (primjer: nešto oštriji stil pisanja u rubrici *S.O.S.* radi kojeg smo sa zadovoljstvom *Damira Rukavinu* mučili u službenim *Hackerovim* tamnicama u *Petrinjskoj 11)*. Hvala vam također i na onim drugim, manje ugodnim, a ponekad i namjerno uvredljivim, pismima – žestokima odgovaramo žestoko. Iz mnoštva vaših pisama koja komentiraju rad redakcije, mi smo odabrali tri koja uravnotežuju stajališta. Jedno predstavlja stajališta *žestokih*, drugo je *neutralno*, a treće **100%** navija za nas.

OK, što ima novoga u ovom broju? Prvo, gomila realtime strategija. *C&C* je izmislio ovaj žanr, potom su ga mnogi izdavači slijedili, svaki s nekoliko igara kojima su ga htjeli potući. Pogledali smo tamni *Dark Colony* i *Dark Reign*, slatkiš za oči *Conquest Earth*, no nije sve završilo na *RTS-ovima*. Uživali smo u odličnom *S.S.I.-evom Pacific Generalu*, Patrik se pridružio *Sili* u dva odlična *LucasArtsova StarWars* izdanja – dugoočekivanom *Jedi Knightu* i perfektnom *Shadows of the Empireu*, igrama toliko dobrim da smo svakoj posvetili tri stranice recenzije koje će, oživotvorene stručnom rukom našeg dizajnera i DTP majstora *Igora Vranješa*, biti pravi slatkiš za oči. *Domagoj Korak* će vas, kao i uvijek, napaliti sočnim najavama i *Special Reportom* u kojem gostuje *Westwood* dvama perfektnim igrama: *Lands of Lore 2*, koja je u trenutku kada čitate ovaj uvodnik već na tržištu, i *BladeRunner* – igra koja će opet redefinirati žanr avantura. Eh da, *Damir* se malo iskaljivao na prvom neslužbenom demou *Quakea 2* i usput odigrao *Hexen 2* koji je ovaj put tema broja, a dok se ove stranice još hlade u vašim rukama, za sljedeći broj su već u pripremi *7th Legion*, odličan *Sid Meier's Gettysburg*, savršen *S.S.I.-ev Panzer General 2*... uuups, izletjelo mi je... Želim vam dobar tek.

Očekujem vaše komentare na Hackerov E-mail **hacker@janus.hr.** Ako baš želite zagnjaviti mene, javite se na E-mail **draught@earthling.net**, a u trenucima dosade me potražite na ICQ **#1549249** i navratite na čašicu razgovora.

Glad za Voodoo magijom - drugi puta

Dugo smo se dvoumili da li da ovaj prostor iskoristimo za Pismo mjeseca, no ovaj mjesec nismo dobili originalno pismo koje bi zaslužilo takvu titulu. Mala napomena: pismo mjeseca ne mora nužno komentirati naš rad na šaljiv ili vrlo kritičan način. Umjesto toga, bili bismo presretni kada biste nam slali svoja razmišljanja i stavove u vezi bilo koje teme koja se dotiče računalnih igara. Primjerice, sastavci na temu "tržište je prepravljeno 3D igrama - to nije dobro", "Igranje preko Interneta - još uvijek velika utopija", "Nasilje i cenzura u igrama" ili bilo što drugo što vam padne na pamet. Dakle, pisma takvog sadržaja smo skloniji izdvojiti kao pisma mjeseca. Umjesto pisma mjeseca, u ovom broju vam pružamo dodatne informacije u vezi 3D kartica, poglavito 3Dfx-a, jer je test 3D ubrzivača iz prošlog broja generirao veliki broj pitanja koja smo dobili poštom i E-mailom, što pokazuje da vam je članak bio zanimljivi i informativan. Tipkovnicu prepuštam Patriku Pencingeru, autoru testa 3D kartica, koji će odgovoriti na najkarakterističnija pitanja, a ujedno vas molim da mu se za dodatna pitanja oko tematike 3D kartica obratite mailom na **ppencing@alf.tel.hr** ili ga zagnjavite preko ICQ-a na UIN **2093886**.

Sretni sam vlasnik "mrcine" slične "mrcini" gospodina Rakovca (hehe, moj je malo jači). Pošto imam još nešto love u kasici prasici koja je vrlo rastezljiva, molim vas da mi olakšate stvar i kažete koja grafička karta je bolja: *Diamond Monster* ili *Matroksica*. Navedite mi faktore za i protiv s obzirom na kvalitetu, cijenu i brzinu. Eh da, skoro sam zaboravio: SVE pohvale grafičkom uredniku koji me izenadi upravo kad pomislim *to je to, ne može biti bolje*.
Vaš vjerni čitatelj *Matija*

Dragi urednici,
Muči me što stalno spominjete *GL Quake*, a ja nemam pojma o čemu se radi jer doma imam verziju *Quakea 1.01* i u svim *readme* datotekama piše da ne podržava nikakve 3D ubrzivačke kartice. Na *id-ovim* stranicama nisam također mogao pronaći patch (postoji jedino patch za verziju 1.06). Zanima od gdje da nađem *GL* verziju *Quake* jer namjeravam *nabaviti Diamond Monster 3D*.
Pozdrav od *Davora* iz Velog Lošinja.

Redakcijo,
Pozdrav od jednog starijeg čitatelja. Javljam se u svezi glede opčinjenosti uredništva *Hackera* sa *3Dfx* karticom. Ljudi moji, pa ta kartica je već stara više od godinu dana i upravo zato se i najavljuje novi *Voodoo 2* zbog njezine sporosti. U ovom se trenutku već mogu nabaviti grafičke kartice nove generacije koje su duplo pa i više puta brže od *Voodoo* čipa. Dakle, zašto gurate staru tehnologiju kada će se za iste novce sada ili u najviše dva sljedeća mjeseca moći kupiti 2D/3D grafička kartica duplo brža od *Voodooa*. Spomenimo samo neke: *Diamond Viper 330* (nVidia Riva 128), *STB Velocity 128* (isto), *Hercules Thriller 3D* (Rendition Verite 2200). Ako ne vjerujete, odsurfajte malo po Internetu i nađite neke testove - te kartice su 2 do 3 puta brže od *Voodooa*, a podržavaju i sve njegove 3D funkcije...

Bok Hacker!
Imam nekoliko pitanja o Diamond Monster 3D kartici. Da li je to najbolja 3D kartica sa Voodoo čipovima? Ako ne, koja je bolja? Je li najbolja za nas igrače? Kolika joj je cijena, i gdje se može najpovoljnije nabaviti? Imam *S3 Virge 865* karticu. Zanima me mogu li koristiti *Monster 3D* sa svojom karticom, ili bas moram kupovati *S3 Trio*? Jeli istina da su *3Dfx* igre puno brže od obične verzije? Hvala.
P.S. Jedina stvar koja nedostaje u Hackeru je slika redakcije. Svi se uslikajte što prije, tako da znam tko je tko, ako ikad dođem u redakciju.

Što se tiče *Matijinog* pitanja, između *Matroxice* i *Diamondice* nema dileme - u 3D grafici *Diamondica* je apsolutni pobjednik - dvostruko je brža od *Matroxice* i podržava više 3D funkcija. No oprez, *Diamondica* nije i video kartica, već samo 3D upgrade koji se priključuje na postojeću video karticu, dok je *Matroxica* all-in-one 2D/3D rješenje. Ti prosudi što ti više odgovara. Davore, patch za *Quake 1.06* ti treba da bi *Quake* nadogradio na *GL* verziju. Što se *GLQuake* verzije tiče, možeš ga naću u obliku patcha na nekom od siteova posvećenih 3D karticama (*www.3dfxmania.com*). Od trenutno dostupnih kartica na hrvatskom tržištu, najbolja je *Diamond Monster 3D*. Pokazalo se da je to ujedno i najbrža kartica temeljena oko *Voodoo* čipa, a dolazi s najvećim bundleom i najvećom podrškom za igre uopće. Cijena joj je *1200-1400* kn, ovisno o trgovcu. *Diamondica* se može spojiti na BILO KOJU video karticu, dakle, *Virge* će bez frke trpjeti *Diamondicu*. 3D igre koje se vrte pod 3D karticama su višestruko brže od normalnih verzija, a osim toga i puno ljepše izgledaju. Naravno, brzina i kvaliteta grafike takvih igara izravno ovise o 3D kartici koju posjedujete, a najbolje rezultate (opet) daje *Diamondica* tj. kartice temeljene na *Voodoo* čipovima.
I na kraju, osvrt na malo sarkastično pismo našeg čitatelja koji jaše na valu tehnologije. U potpunosti smo svjesni novih nadolazećih tehnologija, dobili smo i službena press izvješća pojedinih proizvođača. No, ne želimo testirati vapourware tehnologiju koju naša država neće vidjeti barem pola godine (ovdje prvenstveno mislim na *Voodoo 2 Banshee* tehnologiju) jer u *Hackeru* testiramo samo hardware koji se može nabaviti kod domaćih distributera. Svijet trenutno proždire snagu *3Dfxa*, a od kartica koje si naveo za sljedeći broj pripremamo test *Vipera 330* (ne stoji tvoja tvrdnja da je brži u 3D-u od *Diamondice*). Željeli bismo upozoriti ljude da ne vjeruju nikakvim testovima sa Interneta, pogotovo ako ih proizvođač objavi na vlastitim stranicama jer se u pravilu radi o pretjerivanju - nema proizvođača 3D kartice koji na svoje stranice nije stavio grafikone po kojima njegova kartica šiša konkurenciju. Sad su najednom svi najbrži...
I za kraj, nekoliko šturih informacija o *Voodoo 2* čipsetu, kodnog naziva *Banshee*. Radi se o zvijeri s 2 procesora za mapiranje tekstura, a bit će moguće nagurati dvije takve kartice u računalo koje će tada izvući NEVJEROJATNIH 220 FPS-a u *GLQuakeu* pri razlučivosti *640x480*. Više informacija ćemo objaviti čim nam budu dostupne.



pisma čitatelja

Torbarina, watch your ass.

Štovano uredništvo!
Prije svega, veliki pozdrav *"najboljem"* časopisu za informatičke igre u Hrvata. Ali, osim što je prvi, *Hacker* je i jedini takav časopis pa pridjev najbolji malo i gubi na vrijednosti. Ovakvo pismo mi se mota po glavi već dulje vrijeme, ali sam bio previše lijen i nedovoljno isprovociran da ga napišem... Kap koja je prelila čašu je pismo mjeseca iz broja **30** kojim g. *Zoran* iz *Rijeke* vrlo nedolično i neukusno ismijava opravdane želje vaših **VJERNIH** čitatelja i sve to uz blagoslov i vašu nagradu. Usudio bih se reći da je g. *Zoran* jedan vrlo uspješan i nadasve sarkastičan talent čije literarno djelovanje ne bi trebalo završiti pismom svom voljenom časopisu. S takvim *"briljantnim"* stilom i vatrenošću ga možemo uskoro očekivati na stranicama naših top tjednika (Torbarina, watch your ass). Stoga upućujme veliki pozdrav g. *Zoranu* i iskreno se nadam da će njegov sin, kada odraste, imati razumijevanja za tako plementiu pasminu kao što je on.

Što se vas tiče, svoje pravo lice ste pokazali u rubrici *S.O.S.* iz broja **29** (za takvu drskost se leti s posla) koja svojom drskošću i neumjesnim humorom konkurira djelu gorenavedenog gospodina. Tužno je vidjeti kako se drskošću nagrađuje višegodišnja vjernost, a zajedljivošću i ismijavanjem dobronamjerne sugestije. Pa što je loše u tome što netko traži veći broj stranica ili CD prilog, to vam treba laskati jer dokazuje da ste dobri u tome što radite. Veći broj stranica? Da, zato što nam u broju **30** nudite **12** stranica infoa i najava, **36** stranica opisa igara (od **96** stranica ukupno), **24** stranica reklama (ako časopis živi od reklama pa vi onda uživate), **4** stranice o hardwareu, **8** stranica za kontakt s čitateljima. Samo za usporedbu, broj **1** je imao **32** stranice posvećene igrama (od **39**), broj **2** **38**, a broj **12** rekordnih **55**. Tada ste bili časopis za igre, a sada? **36** stranica o igrama i **12** stranica najava čini **50%** časopisa, a ostatak je većinom neupotrebljiv (kakve su vam to gluposti u *Top 50* - dvaput *Diablo* **10.** i **41.** mjesto, nema *Warcrafta 2*). Iz broja u broj kradete nam pola časopisa glupostima o hardwareu i reklamama. Kakav test hardwarea vi uopće možete obaviti? Samo se sprdate sami sa sobom: **VELIKI TEST VIDEO KARTICA**! Na tri stranice opisujete šest kartica i usuđujete se to nazvati velikim testom. Pogledajte *Bug* pa ćete vidjeti što je veliki test, a ne ova vaša brljotina koja zauzima korisne stranice. Pa tko će vas ozbiljno shvatiti kada terstirate hardware, vi ste časopis za igre i to ostanite, a pustite ozbiljnima da rade ozbiljan posao (a ako ne, predlažem da testirate novog *Audia*; kad može *Auto Klub*, možete i vi).

Ako je vjerovati našem novom uredniku, u prosincu ćemo dobiti CD prilog i novu cijenu, naravno, te ćemo i tim potezom biti bliže europskim standardima čemu svi težimo, zar ne? A europski standardi su **162** stranice+CD+nagradna igra za pretplatnike (*PC Zone*), bez gluposti o hardwareu i bez isfrustriranih, bubuljičavih hakera koji u posljednji trenutak pišu odgovore na kontakt stranice. I sve to samo za **5** funti (**50** kn gospodo, **50** kn). I na kraju, želim vam reći kako se puno bolje osjećam otkad sam napisao ovo pismo iako pretpostavljam da nećete imati petlje objaviti ga (barem mi napišite odgovor ili komentar). Vjerujte mi, nije mi bila namjera nikoga uvrijediti, nego sam samo želio uprijeti prstom na ljudsku glupost i nemar i ukazati vam da ste dobar i kvalitetan časopis, ali i jedini, što vam zadržava veliki broj čitatelja i pridjev najbolji, ali u širim okvirima vi ste samo prosječni, nikakvi bogovi i sigurno ne najbolji.
Vaš vjerni čitatelj *Stanko* (**21**) iz Osijeka.

Vjerni čitatelju *Stanko*,
Pročitali smo tvoje pismo i kao što vidiš, unatoč tvojim suprotnim očekivanjima, objavljujemo njegov sadržaj u cijelosti. Krećemo od početka. *Hacker* je časopis koji izlazi dovoljno dugo da bi znao cijeniti one koji su za to zaslužni. Pri tome prije svega mislimo na sve naše vjerne čitatelje pa i na tebe koji si nam se javio jer da si ravnodušan prema našem listu, prema njegovom sadržaju i onome što ti on iz mjeseca u mjesec pruža (vjerojatno smo ti ponekad ponudili i koju korisnu informaciju) sigurno nam nikada ne bi pisao a to znači da ne bi ni razmišljao o nama i našem listu i tako uludo trošio svoje vrijeme. A kad smo već kod tvojih analiza, osvrnut ćemo se na jedan dio tvoga pisma. Hacker je izlazio i u vrijeme kada nije bilo sponzora niti sponzoriranih reklama. Ne kažemo da je to dobro ali svakako dovoljno govori o našem strpljenju i upornosti, želji da napravimo dobar posao usprkos svemu i usprkos svima (ne zaboravi da je bilo pokušaja i da su se s vremena na vrijeme pojavljivale novine s istim sadržajem a koje mi nikada nismo komentirali, nikada ih nismo ismijavali niti smo ikada govorili o tome kako su neslavno završile) te na kraju, govori o nastojanju da udovoljimo željama naših čitatelja. Kad govorimo o željama, većinu njih smo ispunili, uredno povećavali broj stranica, otvarali ili gasili rubrike (već prema analizi stava čitatelja) i na taj način došli do ovog, 31. broja u kojem tebi pišemo ovaj odgovor pa i to govori o našem odnosu prema tebi vijerni čitatelju jer da ne marimo, ne bismo ti pismo niti objavili a kamoli na njega odgovarali.

Kada već mjeriš kvalitetu našeg časopisa i nemaš nas s kim uspoređivati, uspoređuješ nas, ni više ni manje s časopisom koji predstavlja sam vrh tiska kojem i mi skromno pripadamo. Vjerujemo da ti je jasno o kojoj se nakladi radi kada govorimo o časopisu koji predstavlja i formira dobar dio svjetskog tržišta igara. U pravilu, u stranim su časopisima CD prilozi itekako financijski sponzorirani a kad kod nas brojiš količinu objavljenih igara zašto to kod njih nisi uradio, u prosjeku, od tvojih nabrojanih *162* str. (što nije točan podatak jer ih *PC Zone* ima *148*) punih *50* pripada reklamama!? S druge strane, kad govoriš o cijenama (ni *50* kn nije točan navod jer *PC Zone* stoji pune *74* kn) možda za tebe to nije financijski izdatak ali za većinu naših čitatelja predstavlja teško dostižnu brojku i mi to poštujemo. Ali, ako smo mi spram takvih usporedbi i kriterija koje si nam zadao, kako kažeš, samo prosječni, to nam je ponos i pohvala koju rijetko dobivamo i u tom smislu naša prosječnost i nije nešto čega bismo se trebali odricati. Ostatak pisma nećemo komentirati jer naša novinarska etika i praksa svih ovih godina nije bila komentirati rad i pisanje drugih časopisa, a o tome koliko smo profesionalni u svom radu neka prosudi ostatak čitateljstva.

Glasujem za Hacker!

Hi,
Omiljena redakcijo najdražeg mi kompjuterskog časopisa *Hacker*, biste li vjerovali da mi niti jedan broj časopisa nije bio loš, nekvalitetan itd... Kako to stalno ostali napominju i bez veze pišu, obraćam im se ovim pismom: sjećate li se kad je prvi put *Hacker* izašao? Većina je sto posto rekla *oh ne, opet neki shit!* (i sam sam to pomislio), ali je bio prvi (zasad i jedini) hrvatski časopis o kompjutorskim igrama koji se držao uz svjetske standarde. U početku nije bio ništa posebno, ali poslije se ulјuljao u naša srca jer to je sve što smo mi igrači imali. Sjećate li se opisa igara? *Hacker* je doista časopis koji nas nijedanput nije razočarao. Nema stripa Đ pa što!!! Niste valjda kupili časopis samo da pročitate strip?! Opisi su nešto odlično - ako je igra očajna, opis će vas itekako izvući iz tog očaja (provjerite). Ja smatram da je *Hacker* najbolji i najsuvremeniji časopis u *Hrvatskoj*. *Hoćemo CD prilog!!!*, viče polovica čitateljstva, a kada izbacite CD prilog i povisite cijenu, onda ćete se čitatelji žaliti *joj, dajte skinite taj vražji CD prilog*. Mislim da *Hacker* zaslužuje samo pohvale i ništa drugo. Trebali biste izbjeći sukobe tipa *Duke je bolji od Quakea* i obratno, barem tako da ih ne napišete u pismima čitatelja, jer je doista glupo da se svađamo oko nekih igrica, zar ne?. Dovoljno je samo malo mućnuti glavom i zapitati se kako je, do vraga, njima u redakciji kad stalno netko nešto prigovara, ispada da nam nikad nije dosta. Mislim da bi čitatelji *Hackera* trebali svim srcem zahvaliti što je netko u Hrvatskoj odlučio stvoriti takava jedan kompjutorski časopis koji nam je ionako već previše dao...
Siniša Mudrinić

Ahem *Siniša*,
hvala na pohvalama, mada mislim da si malo pretjerao (blush, blush). U svakom slučaju, zadatak *Hackerove* nove redakcije je časopis čim više približiti svjetskim standardima, a nadamo se da se to već vidi kroz modernizirani prijelom i kvalitetnije tekstove. Naravno, nećemo na tom stati jer nam se puno ideja roji po glavi, no, kao i uvijek, ispunit ćemo zahtjeve čitateljstva koje smo primali u posljednjih nekoliko mjeseci. I sam si primjetio da je nemoguće udovoljiti svim čitateljima, svaka osoba koja kupuje *Hacker* ima neke svoje kriterije i očekivanja od časopisa. U svakom slučaju, naši čitatelji su nam se neizravno mnogo puta zahvalili na časopisu, počevši od pretplate, preko konstruktivnih kritika do vjernosti, a naš je jedini posao je ne prokockati to...

Keri vuul (čitaj: veri kuul)

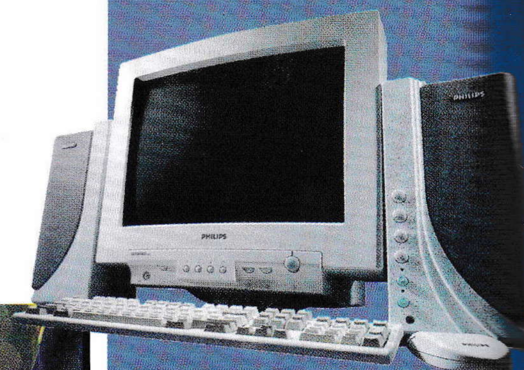
Štovano uredništvo,
Gotovo svaki list doživljava promjene i evoluira kroz brojeve, no ono što ste napravili u posljednja dva broja je prava revolucija, poglavito broj **30**. Spomenuo sam posljednja dva broja, zašto broj **29** kad list i nije doživio neke velike promjene u spomenutom broju? Pa, prvenstveno zbog jedne male rubrike na samo jednoj strani - naravno, radi se o *S.O.S.-u* i odgovorima *Damira Rukavine*. Moram priznati da sam se zaista iznenadio kada sam u uvodniku **30**-og broja pročitao da se čitatelji bune na stil pisanja spomenutog autora jer je mene, naime, *S.O.S.* rubrika, u najmanju ruku, oduševila. O čemu se radi? Sasvim sigurno je da je *Hacker* većini kupaca najbolji hrvatski list za igre, no meni se ipak čini da bi vaš magazin trebao biti još posebniji, originalniji. To se može postići čak i samo jednom rubrikom i mislim da mogu reći da je *Damir* to postigao u **20.** broju kontroverznom rubrikom *S.O.S.* te bi on trebao pisati odgovore na sva pitanja čitatelja. Zašto?

Pa, čovjek posjeduje izuzetan literarni talent i to je dokazao, a osim što je njegov satiričan stil i vrlo humorističan, on je ujedno i vrlo učinkovit jer tjera čitatelje da prestanu prosipati verbalne proljeve tipa *N64 je bolji od PSX-a, dajte mi šifru koju ste već x puta objavili u S.O.S.-u, pošaljite mi prohod te i te igre* itd. Prave, revolucionarne promjene uslijedile su u tridesetom broju, dodaci koji su vaš časopis još više približili kvaliteti i konceptu svjetskih te vrste. Prvenstveno tekstovi urednika *Kristijana*: *Uvodnik*, kratko predstavljanje igre i autora u headingu teksta ispred svake recenzije, povremene pošalice unutar zagrade u većini tekstova vaših suradnika. Inače, za one koji ne znaju, ono famozno *Ed* koje se pojavljuje na kraju izjave, a koje možete naći i u stranim časopisima, je kratica za *Editor* tj. urednik. Ono što bih vam na kraju predložio je da ono s čim ste počeli, a to je približavanje vaše redakcije kao ljude od krvi i mesa, još proširite. Na primjer, odvojite stranicu-dvije između najava i recenzija i tamo sastavite tabelu u kojoj će se vidjeti što vaši recenzenti igraju, iovako postojeća *Top lista* nema baš nekog smisla. Tako bismo saznali što igraju ljudi koji stvaraju časopis, a to bi nam, eventualno, moglo pomoći da se odlučimo prilikom kupnje igre. Također, ako ste stavili sliku urednika, nema razloga da ne stavite slike suradnika. Imate moju dozvolu da me ismijavate, vrijeđate, te da kompletno promjenite sadržaj mojeg pisma u cilju da Vas prikaže još duhovitijima, domišljatijima i sposobnijima.
Zlatko iz Karlovca.

Zlatko, tvoju "dozvolu smo", naravno, maksimalno iskoristili i pretvorili tvoje uvredljivo pismo u hvalospjeve našoj redakciji. OK, šalim se, kao novom uredniku doista mi laska da je netko uspio pravilno primjetiti promjene koje je časopis doživio i, što je još bitnije, shvatiti njihov smisao. Što se tiče *S.O.S.* rubrike, ona polako, nakon početnih tegoba, u svom novom obliku izlazi iz svojih povoja i pretvara se u ono što bi njeno ime trebalo i sugerirati - mjesto na kojem će čitatelji moći dobiti pomoć kada zapnu u igri. Kad kažem pomoć, pri tome ne mislim na zahtjeve za objavljivanjem šifri koje su već najmanje *10* puta bile objavljene u časopisu, nejasne opise problema, ili fore tipa *prevedite mi prohod za tu i tu igru te mi ga pošaljite na moju kućnu adresu. Damir Rukavina* je čovjek koji se brine da svatko tko se javi u rubrike *S.O.S.*, *Bez Panike* i *Hackermaniju* dobije odgovarajući tretman. Na njegovu žalost, a s obzirom na tvoj prijedlog, pisma čitatelja će ipak ostati u mojoj domeni - pokušaj si zamisliti kakav bi to rusvaj bio da ga pustimo s lanca u ovu rubriku, napravio bi masovni pokolj. I na kraju, hvala na prijedlogu za *Top listu*, ta rubrika nam je svima trn u oku i nešto ćemo morati mijenjati u njoj.

MelComp

Odaberite - mi imamo sve što trebate

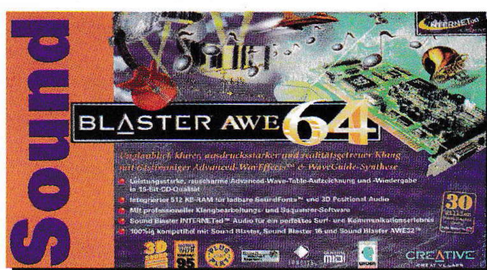




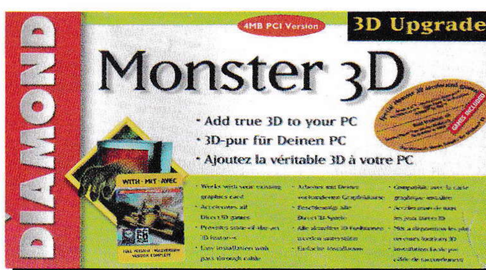
PHILIPS aktivni zvučnici 300 i 120 w



PHILIPS 16x CD-ROM + PLAY/PAUSE KONTROLA



Creative Sound Blaster - AWE 64
512 KB RAM za Sound Fontove
3D Audio, INTERNETed



DIAMOND Monster 3D-
ubrzivačka kartica sa najbržim 3Dfx VOODOO čipom



Iomega ZIP drive, 100MB



PER4MER - dodaje novu dimenziju
trkačim igrama (volan-pedale)



Novu dimenziju zvuka unosi vam SUBWOOFER
od 160 W, sa 32W satelitima



Kondezatorski mikrofon



16 bitna zv. kart. 5.5Hz-48KHz



SoundCard WAVE-STAR 32 PnP Win95



PC FM RadioCard UKW Stereo 99 kan.



Aktivni zvučnici 25, 120, 160 W
Surround, tonska kontrola, 220V

TOSHIBA
ADAPTEC
Seagate
D-Link
YAMAHA



CHERRY
APC
DTK Computer Authorised Distributor
3M
EPSON



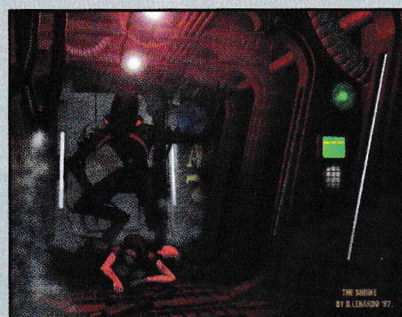
PHILIPS
Microsoft

VELEPRODAJA:
PRODAJNI CENTAR 93 (01) 274 484, **TEHNIČAR COMPUTERS** (01) 315 904, **BIROSTROJ COMPUTERS** (01) 336 311, **KERNER** (01) Zagreb 362 141, **RODAR** (031) Osijek 171 202, **DISK-LINE** (031) Osijek 164 116, **MISLAV** (035) Sl. Brod 444 697, **TEXPERT** (031) Đakovo 846 439, **BMB NETCOM** (047) Karlovac 336 865, **COMWARE** (021) Split 40 096, **AVORA** (031) Valpovo 652 232, **IN SERVIS** (042) Ludbreg 663 410, **KOM-PAST** (049) Krapina 71 409, **IRI ECONOMIC** (051) Opatija 271 848, **OSINET** (051) Delnice 812 995, **FOTON** (01) Zagreb 318 569, (049) 376 439, **HOBIT** (051) Rijeka 215 566, **LIMEX** (040) Čakovec 314 656
MALOPRODAJA:
PRODAJNI CENTAR 93 (01) 274 484,**BIROSTROJ COMPUTERS** (01) 336 311, **MISLAV** (035) Sl. Brod 444 697

MelComp d.o.o.
Zagrebačka 63, HR - 42000 Varaždin
tel. 042 / 12 280, 12 281, 55 092 fax 042 / 55 092
Software: 042 / 261 199
Cjenik BBS: 042 / 12 282, 2400-28800, N/8/1
http://www.melcomp.com
E-amil: melnjak@melcomp.com
servis@melcomp.com

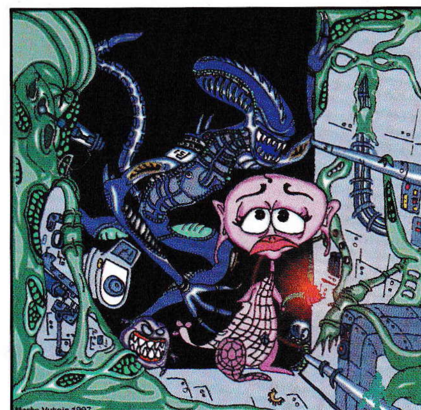






Autor: Dominik Leonardo
Starost: 25
Platforma: PC 486, 133 MB, 16 MB
Programi: 3D Studio 4, Photoshop 4
ljudska tijela su iz clip-arta, a opremu, oklope i sve ostalo je napravio autor

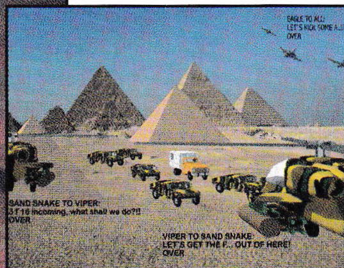
HACKER No. 1



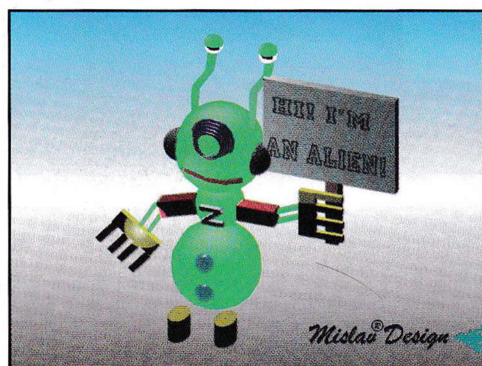


Autor: Marko Vukoja
Starost: 16
Platforma: PC P5/90, 32 MB
Program: Photopaint 7.0, Photoshop 4.0

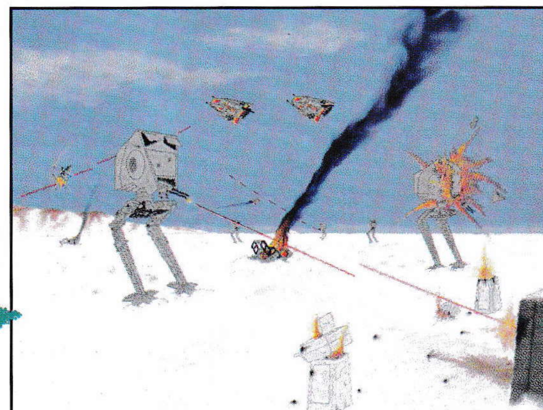




Autor: Dubravko Vrban
Starost: 19
Platforma: P133, 32 MB, S3 Virge 2 MB
Program: Corel Dream3D 7.0, Photoshop 3.0



Autor: Mislav Muršić
Starost: 12
Platforma: PC P5/133, 16 MB
Programi: 3DS 4.0, Photoshop 4.0



Autor:
Nenad Kajgana

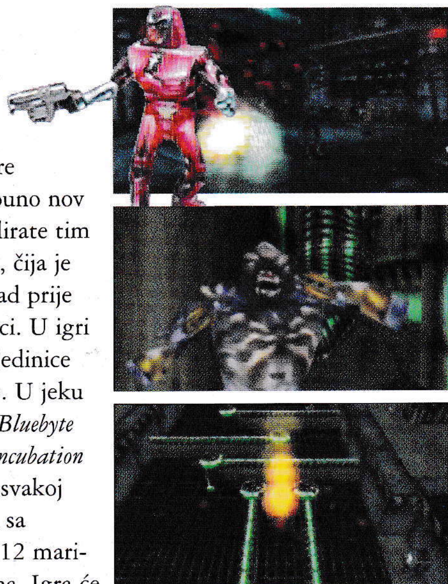
COMPROSTIL
nagrađuje svakog autora objavljenih radova s podlogom za miša







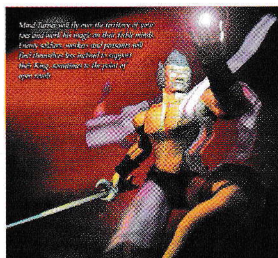
Incubation



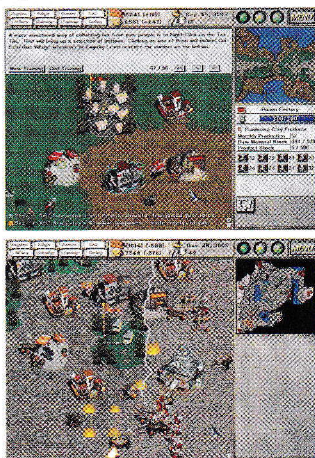
Bluebyteova najnovija igra *Incubation* koristi svijet iz njihove najpoznatije igre *BattleIsle*, ali na potpuno nov način. U igri kontrolirate tim svemirskih marinaca, čija je zadaća evakuirati grad prije negoli stignu svemirci. U igri se pojavljuju i neke jedinice poznate iz *BattleIslea*. U jeku real time strategija, *Bluebyte* ostaje vjeran sebi - *Incubation* je igra na poteze. U svakoj ćete misiji upravljati sa skupinom od 10 do 12 marinaca različitih osobina. Igra će koristiti 3D engine poznat nam još iz *Extreme Assaulta*. Zanimljivost je inteligentna kamera, koja će promjenom kuta gledanja povećati dramatičnost same igre.

Proizvođač: **Bluebyte** Platforma: **PC**

Seven Kingdoms



Enlight Software je poznat po svojoj igri *Capitalism*, a nova im se zove *Seven Kingdoms*. U njoj ćete voditi jedno kraljevstvo protiv ostalih šest upravljanih kompjutorom ili drugim ljudima. Možete igrati kao Kinez, Grk, Japanac, Norman, Maya, Perzijanac ili Viking, a svaki od njih ima svoje nedostatke i prednosti. Cilj igre je stvoriti najmoćniju kraljevinu, a to ćete postići miroljubljivim putem ili ratom, što je mnogo zabavnije. Osim gole borbe, moći ćete koristiti i malo magije, tek toliko da zasladite igru. U igri je bitno zadržati odanost svojih ljudi. Bič u ruke i nedajte im da se opuste.



Proizvođač: **Interactive Magic** Platforma: **PC**

Black Dawn

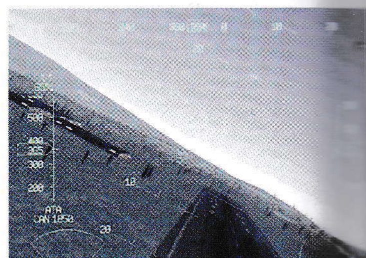


Black Dawn je helikopterska simulacija koja se prvo pojavila na Sonyjevom PSX-u, a sada i na Seginom Saturnu. Vaš je cilj, vozeći vladin vrhunski helikopter *AH- 69 Mohawk* diljem svijeta, stati na kraj teroristima koji su se u posljednje vrijeme razbahatili. Postoje tri moda igranja: arcade, racer i gunner. Razarajući brojne građevine koje vam se nađu na putu, otkrit će vam se različiti dodaci, kao što su goriva, oklopi ili naoružanja, i bilo bi ih dobro pokupiti. Igra je ista kao i na PSX-u, samo je očit pad kvalitete grafike u pojedinim dijelovima.



Proizvođač: **Virgin** Platforma: **Saturn, PSX**

Joint Strike Fighter

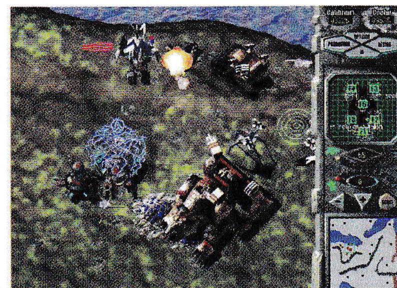


Za nekoliko će godina zrakoplovi F-15, F-16 i F/A-18 biti zastarjeli. Zato se *Eidos* odlučio na simulaciju zrakoplova koji su još u izradi u *Boeingu* i *Lockheed-Martinu*. Za let ćete imati, tek toliko da osjetite razliku, "stari" F-16, ali i nove F-22, X-32 i X-36. *JSF* će vam pružiti mogućnost igranja četiriju kampanja u multiplayer modu u Afganistanu, Koreji, poluotoku Kola i Kolumbiji. Tijekom igranja, položaj trupa i zrakoplova će se mijenjati ovisno o vašem uspjehu. Vrlo je impresivna i vrlo detaljna grafika, tako ćete, letite li vrlo nisko, moći vidjeti pojedino drvo. Navodno bi igra trebala biti zadovoljavajuća na P166 s dobrim 3D akceleratorom. Ako imate nešto jače, moći ćete potjerati grafiku i u 1600 sa 1200.

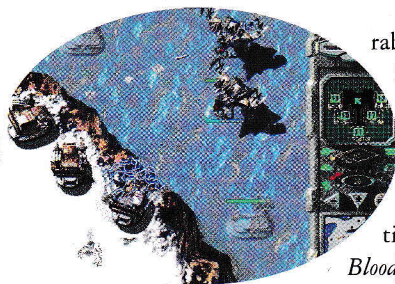


Proizvođač: **EIDOS** Platforma: **PC**

Extreme Tactics



Calabria, planet u dalekom svemiru podijeljen na dva klana, *Bloodfoxe* i *Hammerhawke*, koji se nikako ne mogu složiti na koji način rabiti kristale. I jedni i drugi imaju svoje prednosti. *Hammerhawk* ima dobra vozila i letjelice, a kristale želi rabiti za izradu svemirskog broda i napustiti njime umirući planet. *Bloodfox* klan namjerava rabiti





kristale za unapređivanje života na planetu. Naravno, takvu je priču najbolje uklopiti u real time strategiju, što je i učinjeno. U igri ćete moći konstruirati svoja vozila odabirući im šasiju, naoružanje, oklope.

Proizvođač: **Media Station** Platforma: **PC**

Felony 11-79

Dosad smo se u mnogim igrama utrkivali automobilima, ali nikad to nismo činili u gradu. Dobro, možda u *Carmegedonu*, no u ovoj nam je igri i cilj drugačiji. Ovdje ste profesionalni lopov i unajmili su vas da ukradete tri predmeta smještena na tri mjesta diljem svijeta. Ukravši pojedini predmet, morate umaći što prije iz grada čije su ulice uske i zakrčene, prije nego sat završi s odbrojavanjem. Moći ćete birati jedno od dvadesetak vozila (BMW, miniće, skutere, autobus, pa čak i formulu jedan) različitih voznih karakteristika, o čemu će ovisiti i način vožnje. Vožnja gradom je vrlo zabavna, moći ćete povlačiti ručnu kočnicu, odabirati svoju rutu puta, poslužiti se prečicom u trgovačkom centru ili metrou.

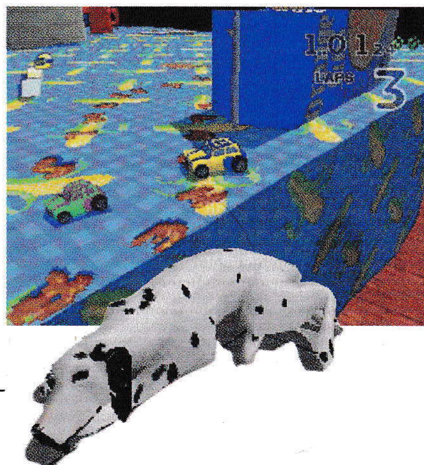


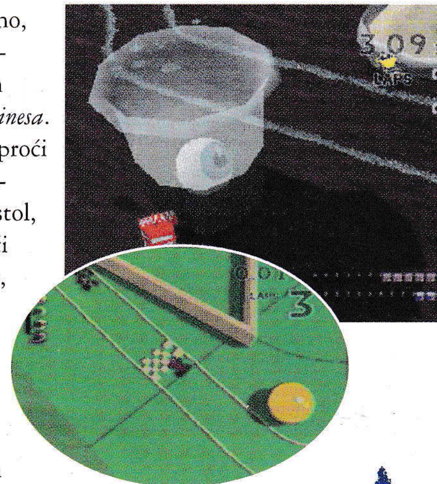
Ova igra ima zanimljivu ideju, dobru grafiku i zvuk, ali, na žalost, vozite samo kroz tri grada pa će vam to brzo dosaditi. Što ćete, ništa nije savršeno.

Proizvođač: **ASCII Entertainment** Platforma: **PSX**

Micro Machines V3

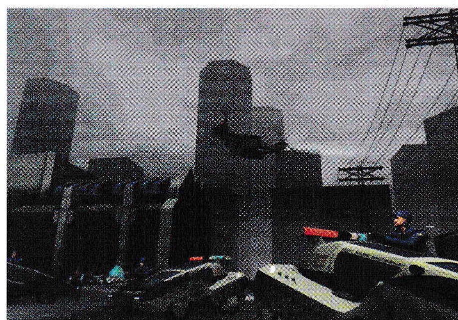
Evo nam konačno i trećeg nastavka popularnih *Micro Machinesa*. Ovaj put igramo u tri dimenzije, na 48 različitih staza s mogućnošću multiplayer igranja do 8 igrača. U multiplayeru vam je ponuđeno 7 različitih modova: regularni, turnir, vožnja u timovima, party play. Možete, naravno, voziti i bez multiplayer moda - odaberete samo jedan od osam likova iz prijašnjih *Micro Machinesa*. Da biste išli dalje, morate cilj proći prvi ili drugi. Staze će biti zanimljive kao i uvijek: bilijarski stol, vrt, voda. Tijekom vožnje moći ćete pokupiti različite dodatke, od turbo pogona, dodatnog vremena, projektila, mina do velikog čekića kojim ćete zdrobiti protivnika. Novi *Micro Machines* će opet zaljubljenike u jurnjavu malim vozilima zaljepiti za stolicu danima.



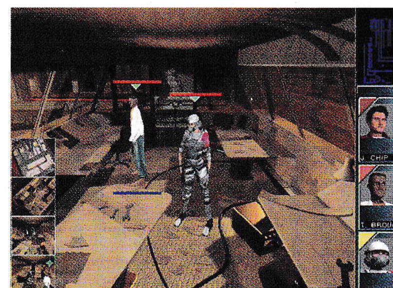


Proizvođač: **Code Masters** Platforma: **PSX, PC, Saturn**

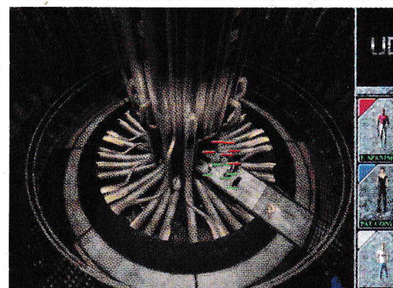
UBIK



Igra se odvija 2019. i povezana je s različitim makinacijama velikih kompanija, ali nije riječ o *Blade Runneru*, sve se zbiva u New Yorku, ne u Los Angelesu. Riječ je o novoj igri koju su za *Interplay* razvili Francuzi iz *Cryo Interactivea*. Upravljat ćete timom plaćenika koji moraju uništiti špijune. Kroz 15 misija morat ćete između 60 njih izabrati petoricu o kojima će ovisiti uspjeh vaše misije. Njih nećete birati slučajno, nego ćete morati dobro paziti na njihove sposobnosti, da bi svi zajedno imali sve potrebne vještine za pojedinu misiju. Osim odabira ljudi, na raspolaganju će vam biti i tridesetak oružja. Tijekom igranja će tim vaših specijalaca učiti i biti sve spremniji za ono što ga čeka. Ova je igra mješavina akcijske pucačine i real time strategija (dosta sliči *Syndicate Warsu*), dobre je 3D grafike i zacijelo će privući mnoge igrače. Možda privuće i vas, ali tek početkom iduće godine.

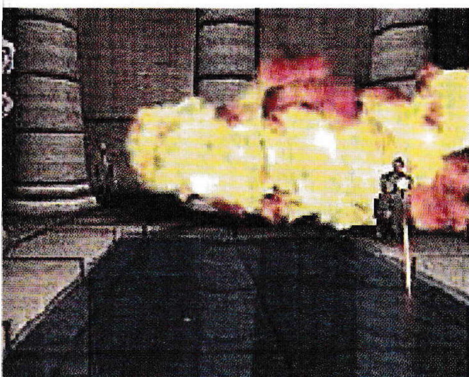




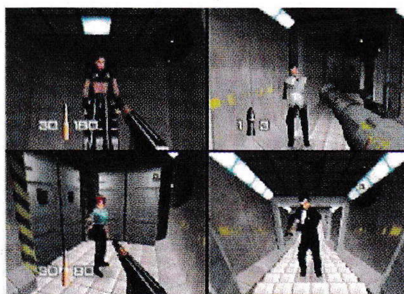


Proizvođač: **Interplay** Platforma: **PC**

GoldenEye



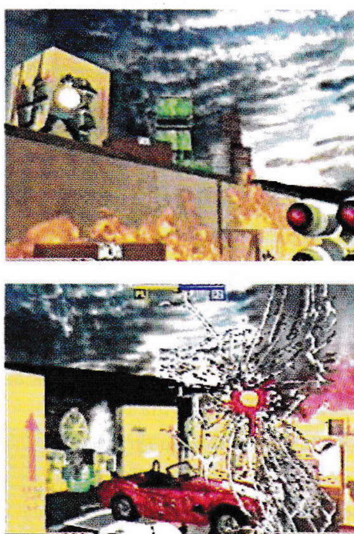
My name is Bond, James Bond. Tako se u filmovima o James Bondu predstavljao legendarni agent pod kodnim brojem 007. Za svoju konzolu *Nintendo 64*, *Nintendo* se predstavlja kodnim imenom *GoldenEye*. *GoldenEye* je njihova najnovija igra koja prati priču istoimenog filma. Igra se temelji na rješavanju misija, kojih je 18 plus nekoliko dodatnih bonus nivoa, a svaka ima svoju zadaću. Negdje ćete samo morati doći od jednog do drugog mjesta u jednome komadu, negdje ćete postaviti nekoliko tempiranih bombi, negdje napraviti kopiju ključeva, upasti u kompjutorski sustav, ubiti kojeg negativca ili ukrasti važne planove. Svaki će nivo imati tri težine igranja: Agent, Secret Agent i 00 Agent. Agent je najlakši način, ali ako ćete igrati kao 007 Agent, morat ćete neutralizirati sve alarme, instalirati modem da biste ukrali važne informacije i riješiti slične tehničke probleme. Osim rješavanja misija, ova igra pruža i igranje vrlo zanimljivog multiplayer moda u kojem ćete se moći napucavati sa svojim prijateljima.



Proizvođač: **Nintendo** Platforma: **N64**

Maximum Force

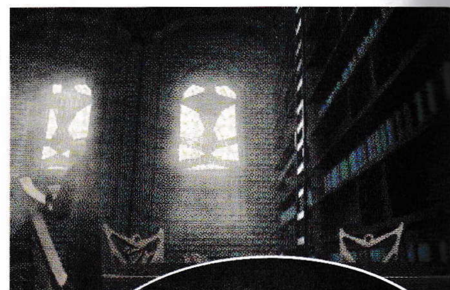
Ova će vas igra postaviti na zapovjedničko mjesto antiterorističke jedinice čija je jedina zadaća upucati sve negativce kojih je, vjerujte, u igri vrlo, vrlo mnogo. Igra je podijeljena na tri misije. *Maximum Force* je klasična 3D pucačina u kojoj upucavate negativce i pazite da ne pogodite kakvu bakicu ili slično. U igri ćete moći otkriti 30 skrivenih soba, ali ćete pritom morati, primjerice, razbiti sve prozore ili pogoditi sva svijetla u igri. Kad otkrijete jednu od tih skrivenih prostorija, ondje vas možda čeka žestok okršaj s negativcima ili pak zabavno gađanje kostura ili žohara. Bilo kako bilo, ako ste ljubitelj žestoke akcije, onda je *Maximum Force* dobar izbor.



Proizvođač: **Midway Games** Platforma: **PSX, Saturn**

Illusia: Quest for the Eternals

Ako ste jedan od igrača koji s gnušanjem čitaju opise igara koje zahtijevaju MMX procesore i 3D akceleratore, onda će vam se ova igra zacijelo svidjeti. Ako ste k tomu i jedan od milijun onih koji preko Interneta igraju razne *MUD-ove* (Multi-User Dungeons), onda obvezno morate zaigrati Illusiu čim se pojavi na tržištu. Kao i svi *MUD-ovi*, i *Illusia* se temelji na kretanju i komunikaciji preko "upisivanja teksta", ali tu je i grafika, tako da više nećete morati zamišljati svijet u kojem igrate. Grafika će biti u 640x480 rezolucije sa 16,7 miliona boja, bit će tu podrška za zvučne kartice, mnogo rasa i podrška za igru do 200 igrača.







Proizvođač: **Living Mask Production** Platforma: **PC**

Killer Instinct Gold

U ovoj je tučnjavi način igranja i izvođenja specijalnih poteza sličan onom u *Street Fighteru* i *Mortal Kombatu*, jedino što je ovdje moguće izvođenje nekoliko combo udaraca u nizu, čime igra dobiva novu dimenziju. Kao što vidite na slikama, grafički igra izgleda vrlo impresivno. Renderirane pozadine su upotpunjene različitim animiranim dijelovima, sjenama, refleksijama i vremenskim uvjetima. Igra obiluje specijalnim efektima a oni nimalo ne umanjuju brzinu izvođenja same igre. Nažalost, likovi nisu trodimenzionalni nego su to dobro napravljeni 2D spriteovi s mnogo boja koje daju osjećaj dubine. Iako se techno glazbena podloga mnogima neće svidjeti, treba napomenuti da je zvuk odlične kvalitete i najbolji je dokaz da se i na *Nintendu 64* može dobiti dobar zvuk bez CD formata.



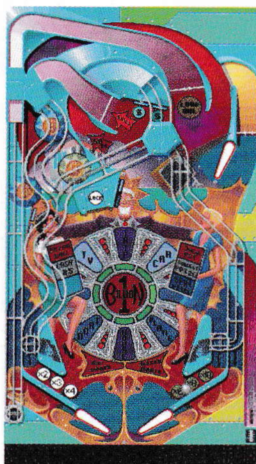




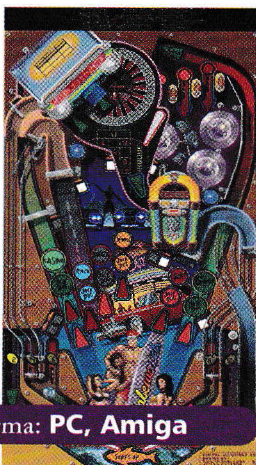
Proizvođač: **Nintendo** Platforma: **N64**

Pinball Power Pack





21st Century je poznat po svojim fliperima. Sjećate li se još svojih 486-ica na kojima se vrtio *Pinball Dreams* ili *Pinball Fantasies*? Ako ste se opet zaželjeli starih dobrih flipera, *21st Century* sada nudi *Pinball Power Pack* sa svih pet njihovih dosad izašlih flipera. Za cijenu jedne igre dobit ćete 20 flipera, samo budite oprezni - neki su programirani u doba kad je za Windowse 95 znao samo Bill Gates. Dakle, problemi s memorijom, zvučnim karticama i ostalim blagodatima starog DOS-a ostaju prisutni, igre se ne daju pokrenuti iz Windowsa. Među ovih 20 flipera svaki će zaljubljenik naći štogod za sebe.

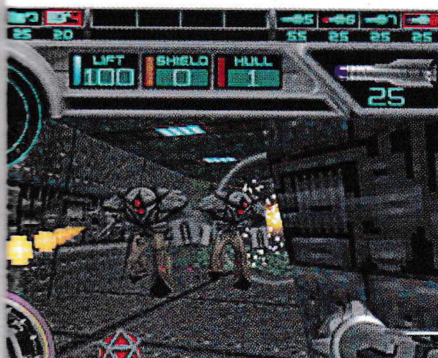


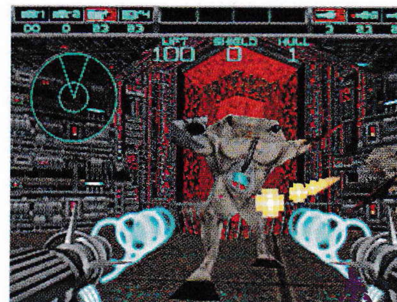
Proizvođač: **21st Century** Platforma: **PC, Amiga**

Defiance



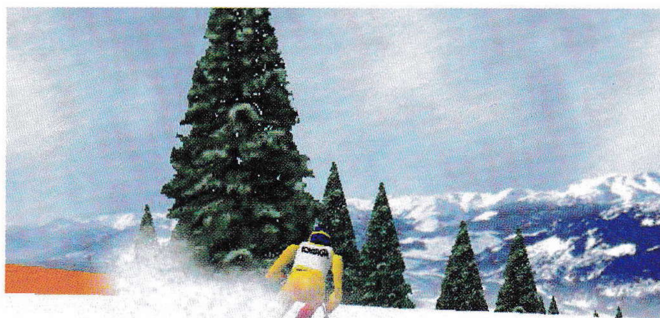
U ovoj ćete igri u *Descent* stilu manevrirati hodnicima tamaneći biomehaničke neprijatelje i rješavati zagonetke. Iako igra po načinu igranja podsjeća na *Descent*, ipak se razlikuje po jednoj značajnoj osobini - ima gravitaciju, što znači da ćete svako malo morati dati potisak želite li održali konstantnu visinu. Potisak se može dodavati samo u malim količinama, sve dok se ne isprazni energija. Nakon toga, vaš će se brod spustiti na Zemlju i ondje se napuniti. Vaši neprijatelji raspolažu različitim projektilima, minama, ali i kandžama za blisku borbu pa uvijek morate biti oprezni. Igra podržava igranje u mreži do osam igrača i rezolucije do 1280x1024. Ako ste ponositi vlasnik *3Dfx* kartice, onda će vam *Defiance* izgledati još bolje, a tu je i podrška za force feedback joysticke.





Proizvođač: **Avalon Hill** Platforma: **PC**

Front Page Sports: Ski Racing





Sierra je već imala svoju *Front Page Sports* seriju sportskih simulacija, a sada nas je iznenadila najavom da će sljedeća igra biti simulacija skijanja. Iako još u ranoj fazi izrade, igra, kao što vidite na slikama, izgleda više nego dobro. Podržavat će 3D akceleratore, uključujući *Verite* i *3Dfx*. Koristeći satelitske snimke, *Sierra* je vrlo detaljno modelirala poznate svjetske skijaške staze Whistler, Vail, Aspen, Val d'Isere i Garmisch, gdje ćete se moći okušati u spustu, slalomu, veleslalomu i Super G-u. Moći ćete se okušati i protiv virtualnih skijaša preko Interneta koristeći poseban *Sierrin* servis za igranje - *SIGS*. Na CD-u će se naći i mnoštvo video sekvenci, gdje ćete učiti kako treba skijati. Naravno, bit će tu i spektakularnih padova.





Proizvođač: **Sierra** Platforma: **PC**

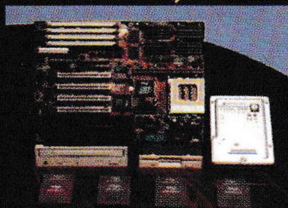
INFO uredio: Domagoj Korak







DOPLATA SA :
16 NA 32 MB RAM - 339 Kn
P 200 MMX NA P 233 MMX - 699 Kn
Interni fax modem 56 Kbps X2 GVC voice - 799 Kn



PC komponente

PENTIUM 200 MMX
MB TX 430 INTEL TRITON, PROCESOR 200 Mhz Intel MMX, RAM 32 MB 72 PIN EDO
FDD 3,5" TEAC, HDD 2010 MB WD, CD-ROM 24xPHILIPS, VGA S3 VIRGE 3D 2MB,
DIAMOND MONSTER 4MB VOODOO 3dfx, 15" COLOR MONITOR PHILIPS BRILLIANCE
PCI ENHANCED KONTROLER UART 16550, CHERRY TASTATURA G83, MINI TOWER
SOUNDBLASTER 16 AUDIO EXCEL,MIŠ GENIUS+PODLOŽAK+NAVLAKE
9.999,00 KUNA+PP
MJESEČNO VEĆ OD 599,00 KUNA



PC KASE

PENTIUM 150
MB VX 439 INTEL TRITON
PROCESOR 150 Mhz Intel
RAM 16MB, 72 PIN EDO
FDD 3,5" TEAC
HDD 1280 MB WD 8 ms
VGA S3 2MB TRIO 64 PCI V+
COLOR MONITOR
PHILIPS 14" L.R. S/LE
PCI ENHANCED
KONTROLER UART 16550
CHERRY TASTATURA G83
MINI TOWER
MIŠ GENIUS+PODLOŽAK
+NAVLAKE
5.299,00 KUNA+PP
MJESEČNO VEĆ
OD 313,00 KUNA

ZA GOTOVINSKO PLAĆANJE ODOBRAVAMO POPUST OD 10 %

PRODAJA NA KREDIT

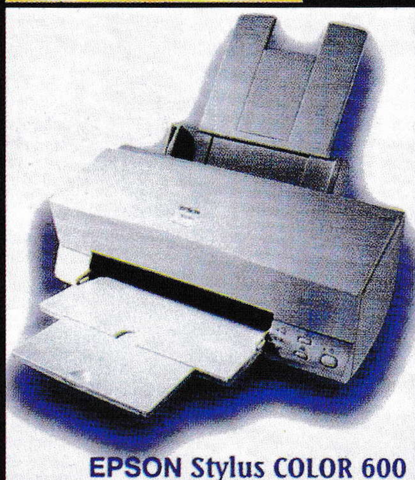
12, 18, I 24 MJESEČNE RATE BEZ UČEŠĆA

KREDIT ODOBRAVAMO U SURADNJI SA



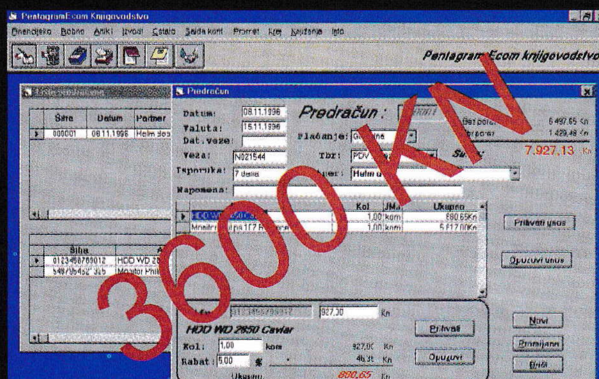
TRGOVAČKA BANKA d.d.

PENTIUM 166 MMX
MB VX 439 INTEL TRITON
PROCESOR 166 Mhz Intel MMX
RAM 16MB, 72 PIN EDO
FDD 3,5" TEAC
HDD 1280 MB WD 10 ms
VGA S3 2MB TRIO 64 PCI V+
COLOR MONITOR
PHILIPS 14" 104S/LE
PCI ENHANCED
KONTROLER UART 16550
CHERRY TASTATURA G83
MINI TOWER
MIŠ GENIUS+PODLOŽAK
+NAVLAKE
5.399,00 KUNA+PP
MJESEČNO VEĆ
OD 320,00 KUNA



TOSHIBA
CREATIVE
CREATIVE LABS

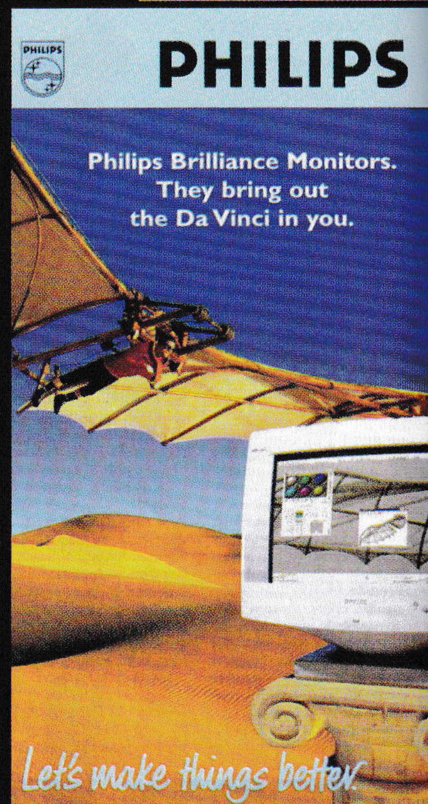
Microsoft Official Dealer



KNJIGOVODSTVENI PAKET ZA WIN 3.11, WIN 95 I WIN NT



USRobotics



CHERRY Odobravamo povoljne rabate za daljnju prodaju



HEWLETT PACKARD

ZAGREB, SAVSKA 120, TEL/FAX 01/61 555 06, 61 555 07, 61 555 08

SPLIT, A.G. MATOŠA 35, TEL/FAX 021/362 969, 487 66

EPSON Stylus COLOR 400

The Future Technology PIEZO

Nova dimenzija fotokvalitete:
Nova generacija EPSON Stylus Color pisača s ispisom do 1440 dpi.


EPSON Stylus COLOR 400


EPSON Stylus COLOR 600


EPSON Stylus COLOR 800

Mislite li da se povoljna cijena i izuzetna kvaliteta ispisa ne mogu uskladiti? Onda je vrijeme da upoznate novi **Epson Stylus Color 400**.
Iznenadit će Vas kvaliteta ispisa od 720 dpi na najobičnijem papiru.
Bez obzira ispisujete li fotografiju, grafiku ili kombinaciju teksta i slike, možete si postaviti visoke zahtjeve.
Epson Stylus Color 400 slijedi Epsonov standard fotokvalitete.

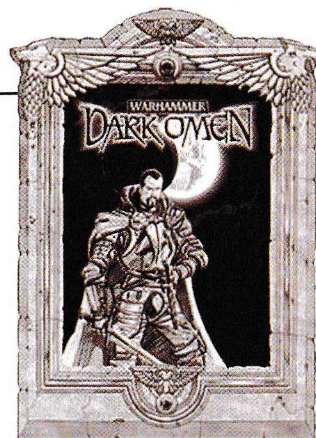
RECRO®
potpisujemo samo najbolje.

RECRO d.d. Trg športova 11, Zagreb Tel: 01/391-090 Fax: 01/391-095
E mail: recro@recro.hr URL: http://www.recro.hr

EPSON®
FOTOKVALITETA ISPISA - NOVI EPSON STANDARD!

Warhammer

Dark omen



Warhammer je bila igra s nevjerojatnim brojem poklonika koji su joj ostali vjerni i do današnjih dana. Vjerujemo da će takvi biti oduševljeni i najavljenim nastavkom, čijeg se demoa već dokopao redakcijski Ork Damir Rukavina odvukavši ga u svoju jazbinu na testiranje.

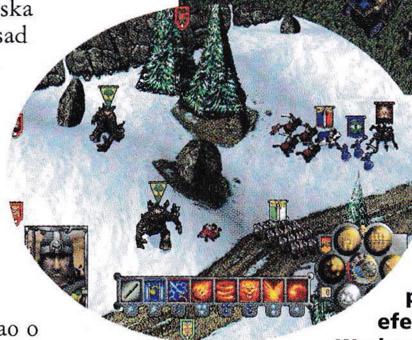
Ipak, s vremenom je jedan proizvođač uspio promijeniti stvari, hotimice ili ne. Rezultat toga bila je igra koju osobno smatram božanskim djelom – *Warhammer: Shadow Of The Horned Rat*, tada jedina *RTS* strategija u cijelosti posvećena borbi. Naime, umjesto čudotvorstva uobličena u dvadeset sekundi potrebnih za izgradnju manjeg grada, igrač je većinu vremena provodio raspoređujući regimente, unajmljujući plaćenike da rade za nj te ih, naravno, kontrolirao u bitci koja je u sebi nosila skoro sve što *RTS* strategiju čini ozbiljnom igrom. Što se priče tiče, radilo se o vrlo intrigantnoj fabuli u kojoj skavenskog *Gray Seera* pokušava uništiti svijet *warpstoneom*. Naravno, par minuta prije kraja predstave upadaju protagonisti s hordom plaćenika koji će zgaziti *Orke* i *Skavene*, dobivši tako slobodu svijeta, novac, slavu, žene i novi GSM. U redu, ovo zadnje možda ne, ali na kraju nas je čekao ironičan završetak. I tako, svijet je tri godine uživao u blagostanju, sve dok programerima nije palo na pamet raditi nastavak.



Piknik u nacionalnom parku Plitvice otpočinje sa malo previše zaleta. PET PIVA ZA DEČKE IZ PILANE!

Razlog novom pohodu je bilo ustajanje bivšeg vladara jednog dijela svijeta, što je skoro odmah završilo stvaranjem hordi hodajućih mrtvaca odlučnih čitav svijet pretvoriti u vrlo neugodno mjesto. Istina je, drugi dio nema baš velike veze s prvim iako i ovdje vodite komandanta *Bernighardta*, vođu plaćeničke skupine *Grudgebringers* koja još jednom odlazi u potragu za novcem kojeg nikad nije dosta (kao da se takve stvari događaju samo u igrama). Što se krije iza zanimljive teme, zasad ne znamo. Naime, iako je igra predviđena za prosinac, još moramo pričekati na informacije o dodatnim sitnicama koje će nam biti dostupne čim završna inačica dođe na police. Razlog proizvođačeve šutnje je poznata gesta *SSI-a* da skoro nikad ne daje novinska izvješća, kao što dosad nije dao ni igrivi demo prvog dijela, iako je ovaj star skoro dvije godine. No, pošto u našoj tamnici posljednjih nekoliko dana redovito mlatimo jednog od članova kreativnog tima, tip je propjevao o nekim sjajnim stvarima što ih nastavak nudi. Kao prvo, nadaleko razvikan i kompliciran interface je znatno pojednostavljen pa će manipuliranje jedinicama biti manji problem nego inače. Najvažnija stvar u igri će biti daleko kompleksniji reljefi koji će nadomjestiti ravne terene dajući igraču mnoge mogućnosti, poput postavljanja strijelaca navrh planine, odakle će davati ostalim jedinicama potporu. Osim toga, u novim će jedinicama biti i bojni strojevi. Osim topništva, na raspolaganju će biti i *dwarfovske* oklopne jedinice i orcovski *rock lobbaz*. Ostala poboljšanja su: nekoliko novih čarolija, mnogo novih jedinica (bolje izgledaju nego u prvom nastavku) i 3D prikaz s potpunom zoom-in/out karakteristikom i većom slobodom taktiziranja negoli ikad prije. Skratimo priču, *Warhammer: Dark Omen* predstavlja nešto zasad najbliže savršenstvu i sve mi se čini da će konačno dokazati kako i *RTS* strategije mogu biti dostojanstvene. Štoviše, ako *Warhammer 2* ne postane hit, odoh u doom-divere*.





3Dfx bi i u ovome slučaju trebao dodati pozitivni efekt Warhammerovom iovako savršenom konceptu. Pomalo egoistično, zar ne?

ZANIMLJIVOST

Warhammer 2 nudi nešto do sada neviđeno u igrama svog tipa (kojih iovako nema baš previše). Ta stvar je potpuno drugačiji teren, ovaj puta sa reljefom. Dakle, ako zaželite, moći ćete na vrh brda postaviti strijelce ili artiljeriju, dok će kroz šumu nasrnuti vaši treemani, dodajući igri novi strategijski koncept. Drugim riječima, dvije jedinice smještene u podnožju brda, ali na suprotnim stranama, neće uopće vidjeti jedna drugu. Upravo tog koncepta se drži i nova *Cavedogova* strategija *Total Anihilation* koji je ujedno i najveći kandidat za titulu *C&C* nasljednika.

* U tradiciji goblinskih borbenih strojeva, *Doom-Diver* je možda i jedan od najbizarnijih. Taj stroj koji mnogim karakteristikama podsjeća na katapult je zapravo oračka ideja kako što produktivnije iskoristiti svoje manje rođake. Naime, jednog se goblina zaveže konopcem za svojevrsnog zmaja napunjenog barutom i onda ga njegovi sunarodnjaci zbace sa zmajevih leđa. *Doom-Diverovih* posljednjih par sekundi života uglavnom se svodi na bjesomučno urlikanje dok očajnički pokušava izkormilariti svoj let izravno u kapetansku glavu protivničke regimente. Splat!





Grim Fandango

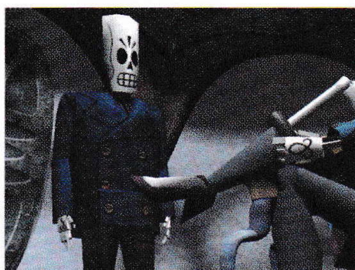
LucasArts dugo nije već dugo imao nikakvih avantura, no čini se da su se u posljednje vrijeme probudili iz zimskog sna. U prošlom smo broju najavili Monkey Island 3, a već za početak sljedeće godine spremaju Grim Fandango koji izgleda uvrnuto, genijalno, otkačeno - u stvari, kao i

Domagoj Korak

Manny, glavni lik u igri, radi u *Ministarstvu smrti*. Posao mu je skupljati ljude iz svijeta Živih (*Land of the Living*) i dovoditi ih u svijet Mrtvih (*Land of the Dead*). Potom ih *Manny* šalje na četverogodišnje krstarenje podzemnim svijetom, nakon čega će njihove duše pronaći vječni mir. *Manny* mora ispuniti svoju kvotu prodajnih mjesta na tom poslu želi li dalje napredovati. Život poslije smrti se zbiva u gradu koji izgleda normalno, samo što su njegovi stanovnici kosturi, a ne ljudi. Tijekom igre naći ćete se na mnogim čudnim mjestima, a vaš je glavni cilj doći do hrama *Maya*. U igri ćete spoznati da kriminal, korupcija i pohlepa vladaju i svijetom mrtvih. To bi bila najkraće ispričana priča ove čudne avanture. Igra grafičkim stilom podsjeća na *Full Throtle* i *The Dig* – igre u kojima mračnu priču obavezno prati i crni humor, samo što se ovaj puta radi o jedinstvenoj 3D izvedbi koju *LucasArts* po prvi put uvodi u neku svoju avanturu. Igra bi trebala imati 90-ak različitih lokacija na kojima ćete susresti 50-ak misterioznih tipova, a inspirirana je *Tim Burtonovim* filmovima i meksičkim *Danom mrtvih*. Pošto se sve odvija u 3D prostoru, način igranja bit će sličan onom u *Bioforgeu* i *Alone in the Dark* seriji. Za razliku od *Full Throttlea*, *Grim Fandango* neće imati nikakve akcijske dijelove, nego će biti čista 3D avantura. Igra bi se trebala pojaviti na policama negdje u prvoj polovici iduće godine, a *LucasArts* izjavljuje kako će to biti *"totalno drugačija igra od svih njihovih dosadašnjih igara"*. Ovo je za njih, kako kažu, *"najambiciozniji projekt koji će 3D grafiku pretvoriti u umjetnost"*. *Grim Fandango* će sigurno postaviti nove standarde u izradi avantura, a poznavajući *Lucas-Arts*, sigurni smo da će to biti igra koju ćemo rado igrati.



Život poslije smrti i ne izgleda tako loše u LucasAtsovoj izvedbi, osim što su svi stanovnici grada - kosturi



Manny, kao i većina stanovnika zemlje Smrti, radi jedan dosadan državni birokratski posao u Ministarstvu Smrti – dovodi ljude iz svijeta Živih u svijet Mrtvih.

ZANIMLJIVOST

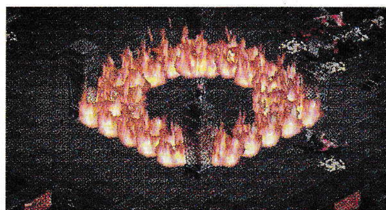
Svjedoci smo 3D groznice koja je zahvatila čitavu igračku industriju, pa tako i *LucasArts* – tako ćete u ovoj igri imati potpunu slobodu kretanja i razgledavanja svih lokacija. Pošto je u igri mnogo likovima i mnogo njihove animacije, *LucasArts* ih je animirao na *Silicon Graphics* stanicama pomoću *Softimagea*, poznatog programa što se koristi pri izradi mnogih *hollywoodskih* filmova.



OPET DVD Kako bi nadoknadili debelo kašnjenje DVD-a i jadnu prodaju, proizvođači DVD playera su počeli prodavati djelove po cijeni jeftinijoj od proizvodne, sve u svrhu oživljavanja novog standarda.Tako su cijene ovog novog privlačnog medija pale daleko brže nego je očekivane i sada su u razini onih koje su očekivane sredinom '98. Tako je sada u Americi cijena umjesto 250-325 $ pala na nevjerojatnih 100 $! Sve ovo doprinosi već pomalo zamućenoj budućnosti DVD-a, jer se ovakav potez prodavača može shvatiti i kao rješavanje neprofitabilne robe. Nastavak slijedi...

INFO PLUS

Diablo



Hellfire

Blizzardovov Diablo ne treba posebno predstavljati, igra je bila čest gost na stranicama svih svjetskih časopisa za igre i još joj jedino preostaje gostovati u Mili. U međuvremenu, ljudi u Blizzardu nisu spavali pa su tako, uvidjevši golem interes igrača za ovu igru, odlučili izdati add-on koji će ovoj odličnoj igri produžiti vijek trajanja, a Blizzardu kupiti još malo vremena za izradu nastavka. No, jednu stvar ne mogu kupiti – našeg recenzenta Domagoja koji pokušava dokučiti vrijedi li ova nadogradnja truda ili se, pak, radi o prastarom triku kojim bi Blizzard skeširao još malo love na slavu originala.

Iako je Diablo: Hellfire zapravo set novih misija s nepromijenjenom grafikom, tko je god uživao u Diablu htjet će zaigrati i ovaj add-on

Blizzard ovim *Diablovim* dodatkom nudi zanimljive novitete. Kao prvo, tu je novi lik - *redovnik*. Osim njega, dodano je oko dvadesetak novih čudovišta, pet čarolija i 30 magičnih predmeta. Odmah treba spomenuti i glavnu zamjerku, a to je da svih tih novosti neće biti u *multiplayer* modu. Priča se nastavlja ondje gdje je završila jedinica. Ubivši na kraju i samog *Diabla*, saznajete da je ostao živ njegov zamjenik i ljubimac *Na-Krul*. Izdavši *Diabla*, našao se na slobodi i vi krećete u potragu za njim. Igru igrate od 17. do 24. nivoa jer ste *Diablo* završili na 16. nivou. Gornji je svijet ostao nepromijenjen, ali su zato tamnice totalno drukčije. Prva četiri nivoa izgledaju (vidi slike) nešto čudnije, no ostali nivoi vrve dvoracima s lavom na svakom koraku. Od novih čudovišta ističu se *Lich*, *Psychorb* i *Unraveler*. *Lich* i *Psychorb* će vas izdaleka bockati svojim moćnim čarolijama (*Psychorb* će bježati od vas, izbjegavajući borbu izbliza jer je svjestan svojih slabosti), dok će vam najviše muka zadavati *Unraveler* - eterično poluprozirno čudovište koje ćete teško uočavati, u nekim će dijelovima biti potpuno nevidljivo.

Svjetlo oružje u junaka boj bije, govorili su naši stari, zato su ovdje dvije nove vrste lukova i strelica - jedan ispaljuje munje, a drugi tri strelice odjednom. Moći ćete pokupiti ulja i pomoću njih mijenjati svojstva oružju (povećavati im izdržljivost i slično). Osim novog oružja, čekaju vas i nove čarolije. *Immolation* je *fireball* čarolija, a koristi se za ispaljivanje vatrenih kugli u svim smjerovima i stvaranje vatrenog kruga oko vas. Za čudovišta otporna na vatru ćete koristiti *lightning wall*, *warp* će vas teleportirati na ulaz nivoa koji upravo igrate, *search* će osvijetliti sve predmete koje možete pokupiti pa ćete ih moći lakše uočiti u tamnim hodnicima. Novi lik, *redovnik*, je vrlo dobro izbalansiran i vjerojatno će mnogi baš njega odabrati za igru. Uz veliku snagu i okretnost, dobro mu je i poznavanje magije, a odličan je izbor volite li blisku borbu. *Diablo: Hellfire* će vam se svidjeti ako ste gubili noći boreći se s čudovištima po podzemnim tamnicama *Diabla*. U prodaji bi trebao biti taman negdje kad budete čitali ovaj tekst, a ne moram ni reći da je namijenjen prvenstveno onima koji su igrali prvi nastavak. Jeste li i vi među njima?



Najjači novi lik je redovnik, a najjača čarolija je znatno "pojačani" fireball pod imenom Immolation. I čuvajte se hodnika prepunih lave...

INFO PLUS

POSLJEDICE KAŠNJENJA WIN 98 Nakon objavljivanja daljnjeg tromjesečnog kašnjenja novih Windowsa 98, Microsoftove dionice pale su za 5%, što se već dugo nije dogodilo! Ipak, vlasnici se ne trebaju brinuti, niti ih prodavati jerbo su već sada na dobitku od 5000%. Ako ste se poveselili prestanku monopola, ništa od toga!

Alfej
novo novo novo
Zvonimir Barišić
OD POČETNIKA DO SAMOSTALNOG KORISNIKA
Kroz slike i primjere
POVIJEST RAČUNALA
HARDWARE
DOS 6.22
NORTON COMMANDER 7
WINDOWS 3.11
WINDOWS 95
WORD 6.0
Autor: Zvonimir Barišić
POVIJEST RAČUNALA • HARDWARE
DOS 6.22 • NORTON COMMANDER
WINDOWS 3.11 • WINDOWS 95 • WORD 6.0
120,00 kn
u pretplati
DELPHI 3.0
knjiga I i II 300,00 kn
Autor: Damir Vadas
VISUAL BASIC 5.0
knjiga I i II 300,00 kn
Autor: Zvonimir Barišić
www.iridis.com/alfej
tel./fax: 01/ 23 35 361
tel.: 01/ 45 56 278
Sustav direktne prodaje Alfej (SDPA)
10% jeftinije
Klub čitatelja Alfej
15% - 30% jeftinije
Kušlanova 10
10000 Zagreb

NE!



OVO NIJE SMEĆE

TO JE VAŠ NOVAC

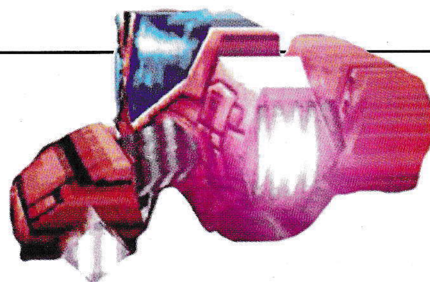
I UPOTREBLJENI IMAJU VRIJEDNOST

MACRO MICRO

Nova cesta 121, Zagreb
Tel: 01/395 033, fax: 01/395 061
e-mail: makromikro@zg.tel.hr

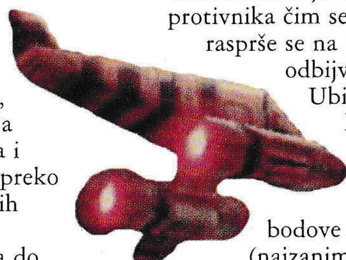
INFO 97 paviljon 11a štand 29

Forsaken



Uskoro bi se na tržištu trebala pojaviti igra nastala po uzoru na Descent i Descent II, sa svim novinama što su ih donijele 3D ubrzivačke kartice i razvoj ostalog hardvera. Cilj igre je vrlo jednostavan: letite kroz petnaestak nivoa uništavajući protivnike i rješavajući zagonetke. Izgleda da će Domagoj Korak opet morati kupiti kilogram špageta i posjetiti svog frenda Amira (ova će vam rečenica biti jasnija tek kad pročitate i Zanimljivost).

Na početku igre moći ćete odabrati svoj lik u mnoštvu ponuđenih svemirskih otpadnika te vozilo nalik svemirskom motoru (svako je takvo vozilo različite snage, brzine i okretnosti). Zadaci na svakom nivou će biti različiti, od običnog tumaranja podzemnim tunelima i drevnim tamnicama preko vremenski ograničenih misija i uništavanja svemirskih stanica pa do utrkivanja. Za razliku od *Descenta* u kojem ste samo ubijali robote i sakupljali taoce, u *Forsakenu* vas čekaju i mnoge zagonetke koje ćete morati riješiti (i to na više načina) da bi se otvorio tajni prolaz ili ćete, pak, morati pogoditi veliki kran, zaustavivši mu okretanje, i tek onda proći dalje i slično. *Forsaken* će otkriti sve svoje čari tek u *multiplayer* modu. Moći ćete igrati preko lokalne mreže ili Interneta (maksimalno 12 igrača) te, *head-to-head* načinom, preko modema ili serijske veze. *Multiplay* će podržavati deathmatch, kooperativno igranje, capture the flag i bombtag mod u kojem ćete nositi tempiranu bombu koje se morate što prije riješiti, tj. zakačiti je za nekog drugog igrača. Brojna oružja, poput pulse guna, lasera, plamenobacača i navođenih projektila će igraču dati veliku umjetničku slobodu u izražavanju destruktivnih nagona. Od zanimljivih oružja vrijedi spomenuti *gravgon missile* – projektil koji, kad ga ispucate u strop ili zid, stvara gravitacijsko polje koje privlači sve letjelice (uključujući i vas) i one tada postaju laka meta te različite vrste mina koje same kreću na protivnika čim se ovaj približi i rasprše se na nekoliko manjih odbijvši se od zidova. Ubijete li protivnika istom minom ili projektilom, dobijate *combo* bodove i *power-upove* (najzanimljiviji od njih je letjelica koja umjesto vas napada protivnike). Igru krasi i mnoštvo nevjerojatnih detalja. Primjerice, pogodite li protivnički svemirski motor, vidjet ćete eksploziju u kojoj će letjeti dijelova motora ali i dijelovi protivnikova tijela. Taj oku ugodan efekt može postati čak i nezgodan ako se brzo krećete jer će neprijateljeva krv zašpricati vaš motor i vizir (čitaj – *ekran vašeg monitora*), smanjivši vam tako vidljivost! Za one koji vole efektne prizore, tu je uvijek efektan *missile cam* koji će pružiti jedinstvene prizore poput leta vašeg projektila put protivnikova čela. Svu ćete tu akciju moći snimiti i kasnije na miru pregledati iz različitih perspektiva ne biste li utvrdili na kojim ste sve mjestima propustili uništiti protivnika na još okrutniji način.



Osim izvrsnom igrivošću, *Forsaken* će vas privući i odličnom grafikom koja se kočoperi na ovoj stranici. Mlaz iz svakog ispucanog projektila baca različito osvjetljenje na zidove, a sjene izgledaju više nego odlično. Neki će se nivoi zbivati i pod vodom, što će, pretpostavljam, izgledati još bolje. Naravno, *Forsaken* će pomoću *Direct3D-a* biti optimiziran za 3D kartice, a u planu je i izravna podrška za nekoliko najboljih 3D kartica, što će u konačnici dati najbolji mogući izgled. I dosad je bilo igara s odličnom grafikom *(i šugavom igrivošću, primjer je Terracide – Ed)*, no *Forsaken* bi ih sve trebao zasjeniti svojom gotovo savršenom uravnoteženošću svih elemenata. Vidjet ćemo... Zasad stvari izgledaju obećavajuće. *Forsaken* možda neće zadobiti pozornost publike poput razvikanijih 3D igara, ali će zasigurno biti rado igrana igara. Jedno znam: kad nabavim *Forsaken*, moji frendovi i ja opet kupujemo špagete i pivo (barem dvostruko više svega) i pravac u *Amirovu* firmu.



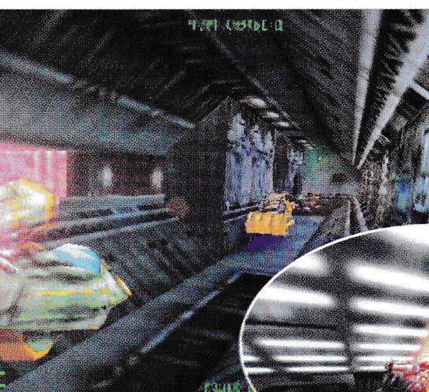




Descent za 21 stoljeće? 57. nastavak Terracidea koji konačno izgleda kako treba? Beeeep – pogrešno. Forsaken je to, poštovani čitatelju, i bolje se pripremi jer uskoro stiže i u tvoj kvart.

ZANIMLJIVOST

Moje prvo umreženo igranje zbilo se u firmi mog prijatelja *Amira*. Nas četvorica frendova iz kvarta kupili smo kilogram špageta i sanduk piva te zasjeli za četiri 486-ice igrajući *Descent* do 4 sata ujutro. Poslije sam često igrao u mreži, ali samo je taj prvi okršaj ostao neizbrisiv u mom sjećanju. Klaustrofobičan ugođaj u tunelima i hodnicima, opasne letjelice i zanimljiv izbor oružja nije mogao zaboraviti nitko tko je ikad pokrenuo ovu igru.





Konačno su došla vremena kad eksplozije na PC-u izgledaju jednako efektno i sočno kao i na konzolama

INFO PLUS

WEB TV Malo pomalo PC sramežljivo izlazi iz kuta rezerviranog za igranje i ulazi u dnevne sobe, koristeći TV aparat kao svojevrsnog trojanskog konja. Naime, kompanija WebTV je upravo predstavila svoj najnoviji sustav druge generacije. Novi sustav sadrži više opreme poznate nam iz kućišta pod stolom. Tu je 1.1 GB hard disk sa mogućnošću pohrane 12 sati kvalitetnog videa, R4000 procesor na 166 Mhz (eto, čipovi sa smetlišta SGI-a našli su još jednu primjenu, osim pumpanja procesorske snage u konzole), 8 MB RAMA, i Rockwell 56k FLEX modem, glavnog takmaca US.Roboticsu za 56K standard. Potpuno nevidljiva za korisnika, ova tehnologija omogućit će potencijalnom korisniku da surfa, irca, i koristi email simultano sa gledanjem Cartoon Networka (što li god korisnik gleda). Novi sustav bi se trebao pojaviti na policama dućana oko Božića, za vrijeme ludnice kupovanja. Cijena (istina, reklamna, kako bi zaživio standard) ovog svega je samo 100 $! Naravno ne uključujući telefonski račun.

Quake 2

Svi se još sjećamo, *id* je prije nekih 6-7 mjeseci rekao: *Quake 2* izlazi za mjesec dana, no njihovo se proročanstvo ni do današnjeg dana nije ostvarilo. Razloga za čuđenje nema. Tko je još doživio da popularna igra izađe dogovorenog datuma? *Dungeon Keeper* je bio najbolji primjer, onom tko je čekao *F1GP 2* narasla je brada, a *Quake 2* je još u povojima. No, čini se, nešto je procurilo i iz vedra se neba pojavio demo *Quake 2*. U redu, možda to i nije demo, no barem se može trčkarati naokolo i sačmom negativcima usitnjavati pluća. Bilo kako bilo, iz onoga što smo dobili u ruke, barem smo mogli približno vidjeti kako će *Q2* izgledati kad naraste. Stoga, krenimo na stvar.

Shotgun Feast

Prva što ćete uočiti je grafika. *Quake 2* se od ostalih *Q-engine* igara razlikuje svojim profesionalnim pristupom čitavom konceptu. Gledano s kritičnije strane, ovo izgleda kao *Quake* bolje grafike (što zapravo i je, ali iz potpuno drugih razloga), ali je čitav ugođaj eonima napredniji od onog ispunjenog amorfnim hrpama cigli u srednjovjekovnom settingu. Drugi zamjetljiv detalj su protivnici nijansu pametniji od onih u ostalim igrama tog žanra. Naime, mali vragovi trčkaraju uokolo tražeći zaklon, pucaju kad misle da ih ne vidite, a znaju se čak i sagnuti kad ih gađate raketama ili bolterima. Doduše, AI rutina zasad nije baš sjajna - kad zapucate u neke tipove, oni se sagnu i tamo stoje dok im vi metcima punite koljena. Osim toga, morate se suočiti s jednom činjenicom - nivoi su i dalje previše apstraktni. Pokušao sam doći do nekakvog logičnog rješenja i jedino što mi je palo na um bila je tvornica. Kao i kod *Dooma*. Kao i kod *Quakea*. Kao i kod *Dark Forcesa*. Ma, shvaćate o čemu govorim. Dakle, dizajn nivoa je i dalje manje-više jadan. Već ste se dosad zapitali: što ovdje uopće valja? Pa, bit ću iskren, ova će vas stvar izvrsno zabaviti. Čime? Kako rekoh u u početku, *Quake 2* je kao cjelina daleko atraktivniji od, recimo, *Hexena 2*. Po čemu? Po svojim lijepo animiranim oružjima i zavidno dobro osmišljenim protivnicima. Novi smisao igri daje i novi sustav nivoa. Slično kao i po *Hexenovim* hubovima, vi putujete kroz više nivoa, ali se na kraju vraćate na prvi da biste obavili nešto što vam omogućuje nastavak puta. Ono po čemu se *Q2* razlikuje (ili bi se barem trebao razlikovati u finalnoj inačici po *Carmacku*) je to što sada možete šmugnuti ravno na 4. nivo, gdje ćete vjerojatno biti raskomadani jer ondje roboti vide u mraku, a vi...ne. Kao prvo, *id* je uz ovaj *Q2* test naveo da ovo nije ni blizu onoga što ćemo dobiti u pravoj igri koja će, između ostalih stvari, imati i brži engine (ova se inačica dosta vuče) i još par poboljšanja koja bi trebala učiniti čuda završnom proizvodu. Ja im to zasad previše ne vjerujem, iako vjerujem u čuda. A vi?



U Quakeu 2 vam neće biti dovoljan arsenal novih, moćnijih oružja jer su neprijatelji vrlo organizirani i inteligentni. Teško vama ako vam se približe!

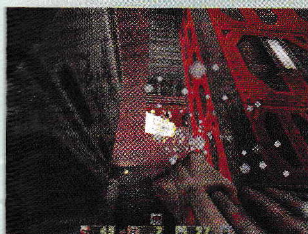
Aktivnosti u redakciji se odvijaju ustaljeno, očekuju se prvi ogledni primjerci novog broja iz tiskare, kad se, najednom, vrata uz tresak otvaraju..."Zaustavite rotaciju, imam senzaciju!", je bilo jedino što je zajapureni Damir Rukavina uspio izustiti prije nego mu je krenula pjena na usta, a on se stropoštao na pod i izdahnuo hropćući. Bio je to dan kojeg ćemo se svi sjećati... dan kada nam je Damir donio tekst sa prvim utiscima o prvom neslužbenom demou Quakea 2.

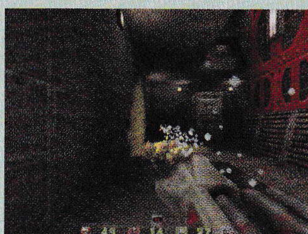
ZANIMLJIVOST

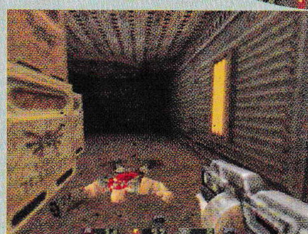
Ako to još niste učinili, skoknite do **www.idsoftware.com**, **www.activision.com** ili **www.happypuppy.com** po svoju kopiju demoa, a ako to ne možete, nastavite s promatranjem screenshotova. Šire se glasine da se nakon dva sata gledanja počinju animirati.

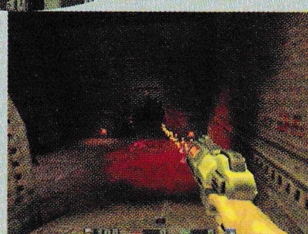


I dok se Damir divi novim lightning efektima u Quakeu 2, nije niti svjestan da ga nove beštije drže na nišanu. Slika je uzeta nekoliko trenutaka prije krvoprolića...







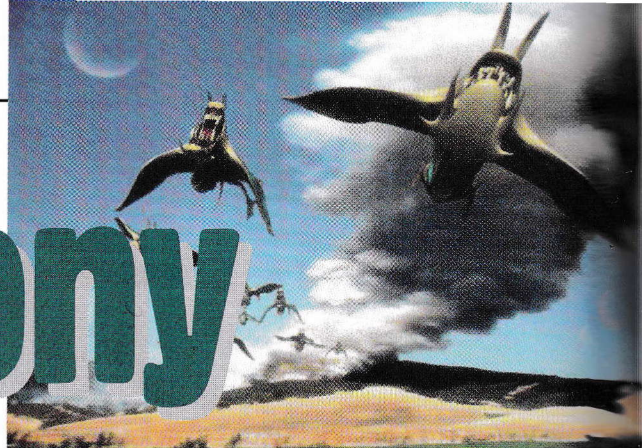


Ljudi u id Softwareu su opet loše sanjali kad su radili Quake 2. Neprijatelji se sada sagibaju kad ispucate raketu, a ako ih uspijete srediti – padaju u lokvi krvi na zemlju, a leš počinju oblijetati muhe. Nadamo se da će netko pametan cenzurirati ovu igru kao i Carmageddon te da će id Software morati muhe promijeniti u ljubičice...ss

INFO PLUS

DIAMOND VIPER V330 Tvrtka Diamond Multimedia na tržište izbacuje (r)evuolucionarnu novu grafičku karticu. Radi se o 128 bitnoj zvijeri, sa ugrađenom D3D i OpenGL akceleracijom (nažalost bez Voodoo 3Dfx čipa). Ipak, ultra brzi TV tuner, izlaz na TV, hvatanje videa, i DVD podrška (što god to značilo) čine ovu karticu perspektivnim takmacem u borbi za prevlast na tržištu... **ID STRIKES AGAIN** Polako je zavladalo mišljenje da id ide kvragu nakon što ga je ostavio dio svite (npr. Romero). No, oni dokazuju da idu dalje, izdaju nove igre, a kao posebnu poslasticu objavljujemo vijest da trenutno rade na najnovijem 3D engineu koji će donijet revolucionarne promjene u svijet igara (opet). Novi 3D motor krije se pod imenom Trinity (trojstvo). Da li će biti nebeski ili ne, vidjet ćemo uskoro.

Dark Colony





Gametek je odlično ušminkao igru: lightsourcing, transparentne eksplozije, predrenderirane jedinice. No, na kraju dana, Dark Colony je još uvijek jedan od C&C klonova

Nakon višegodišnjeg C&C kloniranja, pred nama je još jedan manufakturni proizvod. Mračna kolonija, hm? Zgodno, ali otrcano, već smo dobili mnogo novih igara s pridjevom "dark" u naslovu. Gametek nas svim silama pokušava uvjeriti u kvalitete svoje igre, no i letimičan pogled kritičkim okom Damira Rukavine otkriva njenu tamnu stranu.

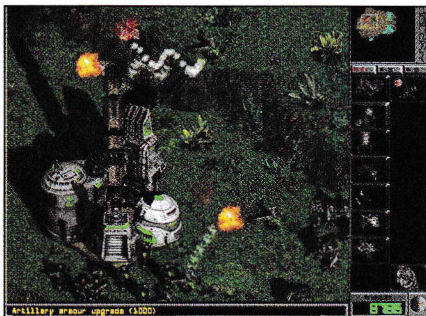
Svi se *RTS-ovi* zasnivaju na istom rutinskom smeću: neki iskompleksirani militarist prije misije nahuška igrača na masovna ubojstva (što je uvijek obrazloženo nacionalnom, a ne svjetskom sigurnošću), potom on dobije zemljovid, nekoliko obezglavljenih jedinica koje su, ne znajući što bi sa sobom, došle na poligon za samouništenje, a čeka ga i gradilište. Izgradivši bazu od zgrada što niču kao gljive poslije kiše, igrač se trudi nagomilati petokolonaške jedinice koje će neprijatelju (glup je kao krastavac) sravniti bazu sa zemljom. Rezultat? Njegov društveni život bit će uništen i popraćen ozbiljnim shizofrenijskim ispadima.

Rent-a-martian

Jadni Ameri su posljednjih godina paranoično opsjednuti mišlju da ih svemirci promatraju želeći im uništiti obitelji, osvojiti planet i, najvažnije, smanjiti međunarodnu vrijednost američkog dolara. Stoga je *Take 2 Interactive* (tvorci *Dark Reigna*) uzeo X-fileovske mršave žoharooke vesoljčke, u ruke im tutnuo automatsku pušku, dao im moć manipuliranja genima i nakljukao ih pričama da su članovi nekakvog bratstva koje se vraća na *Mars* ne bi li ponovno izgradilo svoju uništenu civilizaciju. Na drugoj je strani, pak, ljudska rasa. U budućnosti, stotinu godina od danas, uspjela se uzdići do stupnja na kojem je postignut svemirski let, kibernetika, robotika i mogućnost nošenja ogromnog automatskog oružja. Uglavnom, kad su prenapučili svoj planet, odlučili su kolonizirati *Mars*. Sto godina od danas, *Mars* je terraformiran, površina mu podsjeća na džunglu, a pravi razlog zbog kojeg su ljudi naumili na na nj je visokoenergetski prirodni plin *Petra-7*. Njegova prepoznatljiva žuta boja i vulkansko izbijanje koje omogućuje izravne eskavacije uspalilo je maštu obiju strana. Naravno, ljudi *Petru-7* koriste kao gorivo i izvor energije, dok je *graysi* cijene zbog njene strukture savršene za stvaranje mutacija, najjačeg oružja izvanzemaljaca.

I tako, po dolasku ljudi, *Crveni planet* će ubrzo postati bojno polje (toliko o mirovnim pregovorima, eh?) gdje će biti odlučeno koja će vrsta kontrolirati *Mars*. Dakle, što nam novoga nudi *Dark Colony*? Kao prvo, predivne vizualne efekte, divne predrenderirane jedinice i animacije te light sourcing. Igra obiluje nasiljem, a sve organske jedinice prolijevaju litre krvi dočim ih pogodi metak. Borite li se na ljudskoj strani, na raspolaganju imate mechove pod imenom *reaper*, dok *graysi* manipuliraju mutantima pod imenom *sy-demoni*, golemim životinjama koje velikom brzinom i prilično bučno razdiru i najtvrđi oklop. Naravno, sve je to još komercijalno začinjeno s macho pješadijom te kapetanom. Potonjeg vi kontrolirate (zadaća mu je predvoditi vojsku u bitci dajući joj moralnu podršku), a njegova pogibija znači *Game Over*. Uzeli grayse ili ljude, moći ćete pozivati zračnu podršku ili organizirati odvlačenje neprijateljskih jedinica s bojišta. Među simpatične detaljčiće spada i izmjena dana i noći tijekom misije (valja znati da se ljudi bolje bore danju, a graysi noću). Spomenimo još osrednju AI i spremni smo za boj. Ovo "osrednje" shvatite u pozitivnom kontekstu – *DC* je u usporedbi s ostatkom *RTS* trupe nobelovac sa IQ-om od 250. Što se animiranih sekvenci tiče, tehnički i nisu nešto ludo, iako su dobro izrežirane - surovo nasilje, puno mrtvih graysa, junačka akcija i umjerena dozirana thrillera/horrora.

Dark Colony možda i nije najbolji *RTS*, no vidi se da ima duha i zanimljivih detalja, što će, možda, ponukati i ostale proizvođače na originalnost. Stoga, imate li imalo vremena, savjetujem vam da barem skinete demo sa **www.gametek.com** i osobno procijenite njegovu vrijednost.



U DC-u možete birati stranu koju vodite: grayse ili ljude. Graysi se bore noću, a ljudi danu, što je zanimljiv izgovor za zgodan detaljčić u ovoj igri – izmjena dana i noći tijekom misije.

ZANIMLJIVOST

Rekao sam i u prošlom broju: *Gametek* je u zadnjih godinu dana pretrpio velike gubitke radi glupih financijskih poteza kupujući, primjerice, igre od neke šestorazredne meksičke programerske firme (ozbiljno) s imenom koje asocira na *tequilla* ili *muchacho*. Uglavnom, dobri je stari *G* s vremenom naredao toliko loših igara da su igrači jednostavno zaboravili one dobre. I tako, nakon nesnošljivo lošeg *Rippera* i još gorih *Cyberykesa* (*Vamos Amigos Productions*), nekoć poznata firma našla se na rubu propasti. No, zaboravimo prošlost, ova igra će, kakva god bila, naći svoje kupce ponajviše zahvaljujući pomodnoj zaluđenosti *RTS-ovima*.

Dark Colony
Gametek

Igrano na:	**P5, 16 MB, Win95**
Grafika:	**65%**
Zvuk:	**50%**
Igrivost:	**60%**
Min. konfig.:	**P90, MB, Win95**
Druge plaforme:	**N/A**
UKUPNO:	**55%**



ZAGREB, Vebera Tkalčevića 22
Tel. 257-356, 253-558, Fax 257-356

PREDSTAVNIŠTVO ZADAR
Lipavska 17, tel. 023/261-084

EPSON
Canon
HEWLETT PACKARD
Panasonic
FUJITSU
NOKIA

• RAČUNALA • PISAĆE MAŠINE •
• KOPIRNI STROJEVI • PISAČI • MULTIMEDIJA •
• TELEFAX • APARATI • TELEFONI •

KOMPLETNA PONUDA UREDSKOG PRIBORA, POTROŠNOG MATERIJALA
BESPLATNA DOSTAVA • OSIGURAN SERVIS



10 000 ZAGREB, Kontakova 12
Tel./fax: 01/213-578, tel: 01/211-322
e-mail: er-teh@zg.tel.hr

PC KONFIGURACIJA

Pentium Intel - 166 MHz MMX
RAM - 16 Mb
HDD Western Digital - 2.0 Gb
Color monitor ADI Provista - 14"
Windows 95 OEM OSR2

MJESEČNA RATA:
372 kn x 24

DOPLATA ZA MULTIMEDIJA KIT
• zvučna kartica 16 bit
• CD ROM 20x
• zvučnici 40W

44 kn x 24

Microsoft dealer

CIJENE SU MALOPRODAJNE
MOGUĆNOST PLAĆANJA U 12, 18, 24 I 36 RATA

Apple Macintosh

prodaja na kredit
36 rata
3 godine

Računalo za one koji znaju što žele...

... i za one koji će tek saznati!

obuka
servis
programi
izrada programa

Voćarska 3
tel **455 6146**
tel/fax **443 742**
e-mail: filex@zg.tel.hr
http: www.filex.hr



FILEX d.o.o.
Ovlašteni Apple prodavač

PC ZA SVE



SVE ZA PC

IBM, ACER, IBM kompatibilni INTEL
3 COM komunikacijski inženjering, Microsoft produkti

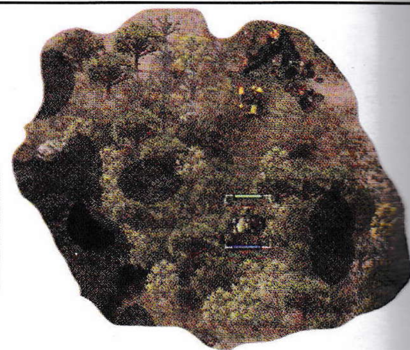
Sony
Smile
Philips
ADI

PC kase
HP
Lexmark
EPSON



PC-PROJEKT. Ivekovićeva 19. 10000 Zagreb
tel.fax: 01 2301 661. 217 596. tel: 2301 303

Dark Reign



ACTIVISION

Activision, softverska kuća poznata po svemu samo ne po real-time strategijama, Dark Reignom je duboko zagrizao u područje kojim caruje Westwood. Damir Rukavina, mrzitelj softverskih poduzeća koja mlate lovu glupim izdanjima, naoštrio je zube kada smo mu dali na recenziju Dark Reign pa smo stoga očekivali još jednu igru koja će dobiti čak 20%. Oooo, kako li smo se prevarili...

Activision nije poznat po RTS-ovima, mada bi se i on mogao uskoro dokopati vrha svojom novom inovativnom strategijom u stvarnom vremenu. U redu, lažem, nije riječ baš o nečem toliko novom. Kad bih rekao da je riječ o nečem lošijem *od Command & Conquera*, opet bih lagao jer dobri stari *Red Alert* uopće ne spada u *Dark Reignovu* ligu. Štoviše, *Westwoodov* bestseller može poljubiti *Reign* u g... Razlozi toj tvrdnji su vrlo jednostavni i vrlo brojni. Naime, čitava se koncepcija ove real-time strategije temelji na kombiniranju i preradi svih dobrih elemenata žanra u još bolje ideje. Dakako,

DARK REIGN

ne završava samo na tomu: sve glavne osobine RTS-a su detaljno obrađene i napravljene još složenije. Rezultati su sofisticirane komande pomoću kojih možete izdavati najrazličitije naredbe vašem vjernom topovskom mesu i još mnogo toga. Primjerice, jedinicama možete programirati način kretanja, napada, agresivnosti, taktike i sl. Objašnjeno na hrvatskom, to znači da se tijekom igre vaše jedinice ponašaju prema vašim naredbama, ali ostavite li ih neko vrijeme na mjestu, ukopavaju se i sl. No, prije priče o tehničkim podacima, pozabavimo se fabulom.



Današnje RTS igre imaju izvrsnu grafiku koja znatno nadmašuje Westwoodov C&C. No dobra grafika još uvijek ne znači i dobru igrivost. Srećom, Dark Reign opravdava očekivanja glede igrivosti, no nije to još uvijek "C&C beater."

Weaponery for the weak

Prva i vjerojatno jedina zamjerka *Dark Reignu* je priča. Naravno, opet je riječ o trećerazrednom smeću koje će još jednom seksualno uzbuditi lobotomizirane militariste. Naime, u dalekoj budućnosti ljudi su odlučili kolonizirati svemir. Kad im je to i uspjelo, nekakvo je carstvo odlučilo vršiti atmosferske pokuse na planetima (8:10 da je riječ o Francuzima), što je prouzročilo prijevremene apokalipse, masovne pomore, privatizaciju pitke vode, bla bla bla prot. I tako su zločesti imperijalisti tlačili sve živo dok nije stigla pobunjenička opozicija odlučivši razmijeniti nekoliko metaka s njima. Naravno, sve se vrlo brzo pretvorilo u pokolj svemirskih razmjera. I eto, nakon vrlo uvjerljivog uvoda koji bi bolje napisao i *Zlatko Pejaković*, odlučujete koju ćete stranu voditi i krećete u akciju.

Prvo što kod *Dark Reigna* odvraća pozornost je vojna sila kojom raspolažete. Naravno, osnovni element stvaranja legija zla su zgrade što niču kao gljive poslije kiše. Njihovo raspoređivanje po položaju i po terenu je također vrlo važno jer u *Dark Reignu* različite jedinice različito reagiraju na terene. Naravno, u igru su uvedene i mogućnosti kretanja po površinama na različitim nadmorskim visinama. Što to znači? Kao prvo, imate nekoliko vrsta jedinica među kojima su hovercrafti, gusjeničari s kotačima i na kraju, oni s nogama. Utjecaj načina kretanja na brzinu je uvijek važan jer se, primjerice,





Vrsta terena je vrlo važna za kretanje vaših jedinica. Ne vodite li o tome računa, čudom ćete se čuditi zašto se, primjerice, hovercraft teško kreće šljunčanim povrćinama. Nagradni odgovor je: zbog svog antigravitacijskog generatora koji se baš i ne slaže sa šljunkom.

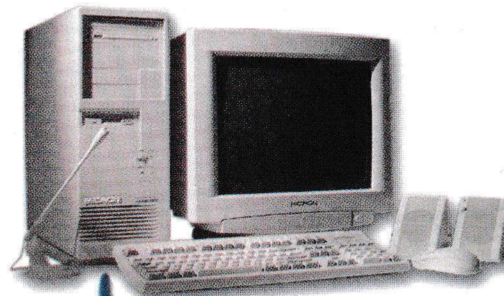
hovercraftovi zbog svog antigravitacijskog generatora teško kreću šljunčanim površinama, dok se gusjeničari mogu kretati skoro svuda (dobro im leže uzbrdice, ali, nažalost, imaju problema u vodi). Osim toga, vi kao imperator možete svojoj vojsci uvijek odrediti ponašanje u borbi, što znači da ih možete natjerati na bjesomučnu pucnjavu dok im ruke ne izgore ili im dopustiti bijeg čim im se snaga spusti na niži postotak. Od svih zanimljivosti, metode kretanja su možda najbolje napravljene. Naime, borbenim grupama ili samostalnim jedinicama možete u vrlo kratkom periodu odrediti putanju i poslije je editirati, pa čak i sačuvati. Dalje predstavljanje kompleksnih naredaba čini mi se suvišnim; ovaj mi put vjerujte na riječ - roba valja. Naravno, iza svih ovih zanimljivosti stoji vrlo inovativan *Tactics Engine* koji ubacuje u igru inteligentnog protivnika i daje realističan efekt terenu omogućujući složenu igru koja pritom neće nimalo izgubiti na igrivosti. I još jedna stvar daje ugodan osjećaj: ovaj put zaista možete taktizirati i slobodno razmišljati, protivnik će reagirati prirodno na sve vaše postupke. Naravno, na tom ne završava priča - vaše jedinice možete postaviti iza drveta ili iza brda, na što će protivnik reagirati kao da vas ne vidi, za razliku od ostalih real-time strategija gdje horde jedinica marširaju terenom ravnim poput šahovske ploče držeći uperene bajunete i bezumno pjevušeći istočnobalkanski turbofolk. Dosad ste se vjerojatno zapitali koliko zapravo *Dark Reign* podsjeća na starije real-time strategije i spada li uopće među njih. Na sveopće olakšanje onih koji su izdržali do ovog dijela teksta, igrao sam review inačicu, izmijenio mišljenja s igračima i zaključio: *Dark Reign* u svakom svom djeliću stvara jedinstvenu kombinaciju klasičnog arcade feelinga real-time i složenih strategija, što u jedinstvenom paketu daje nevjerojatan kombo. Naravno, najzanimljiviji je detalj što, ma koliko bio praktičan, ovaj *Activisionov* proizvod neće zadiviti mnogo igrača prvenstveno zbog svoje težine (prokleto je težak), a onda zbog svog složenog interfacea. No, bilo kako bilo, istina je da se sučeljem može ovladati nakon pola sata, ali je bolje ne spominjati koliko ćete provesti uz monitor povećavajući si tako dioptriju.

Kako i gdje igrati?

Dark Reign je igračima predstavio gomilu načina kako potrošiti novac. Jedan od njih je igranje preko Interneta. Naravno, pristup serveru je besplatan i odvija se preko *Activisionovog* sitea. U multiplayeru će igrači moći igrati protiv 20 drugih stratega istodobno, što zvuči impresivno, a i izgleda tako. Osim na Mreži, igranje će biti omogućeno i sretnim vlasnicima lokalne mreže, modema ili serijskog kabela. *Dark Reign* je jedna od rijetkih real-time strategija koja zaslužuju dobru ocjenu. Još jedan razlog takvoj odluci je taj što je industrija napokon stvorila ozbiljnu igru s riječju *"Dark"* te će, nadajmo se, ostali slijediti njezin put. Uostalom, ako vam je dosta industrijske manufakture, dajte si oduška i potrošite koju sekundu uz ovaj dobar proizvod.

Dark Reign
Activision

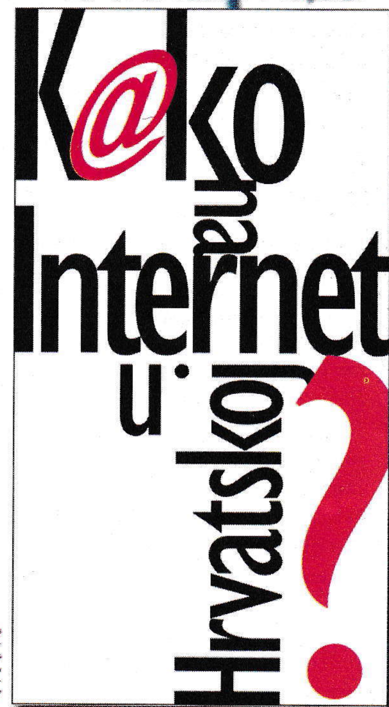
Igrano na:	P100, 16 MB
Grafika:	80%
Zvuk:	81%
Igrivost:	79%
Min. konfiguracija:	P90, 16 MB
Druge plaforme:	N/A
UKUPNO:	70%



World Wide Web
E-mail



News
FTA
Jednostavne i detaljne upute na VHS kazeti i knjižici



Čitateljima HACKERA poseban popust
potražite narudžbenicu

PRODAJA: SPAN, Martićeva 71
tel. 4554-179

IZDAVAČ:
DIGITALNI MARKETING
.digimark



Pacific General

Drugi svjetski rat je iz temelja promijenio svjetski poredak označivši početak nuklearnog doba. Načini i oruđa ratovanja mijenjali su se iz mjeseca u mjesec. Generali čeličeni u prvom svjetskom ratu bili su primorani naučiti nove načine ratovanja - prevlast u zraku je postala presudna, dani letačkih heroja su prošli, pomornice su nesmiljeno uništavale nebranjene ili nezgrapne brodove, a oklopne jedinice su tjerale strah u kosti i najiskusnijem pješaštvu. A u pozadini svih tih događanja, Bibor Kilary sklapa pakt sa Saveznicima i sprema veliku ofenzivu...

Five-star sustav igranja je proširen i pomorskim bitkama, što je sasvim normalno za igru koja u svom nazivu nosi riječ Pacific

Ovaj rat, vođen na polovici površine zemaljske kugle, u cijelosti je prikazan u igrama *Panzer General, Allied General* i *Pacific General*. U prvom dijelu, *Panzer Generalu*, u ulozi ste njemačkog generala. Nakon osvajanje Euroazije, cilj vam je, invazijom na Washington D.C., primorati SAD na kapitulaciju. *S.S.I.* je poznat po svojim strategijama temeljenim na tzv. *5-star* sustavu igranja no čini se da će ova peta zvjezdica biti najsjajnija. Uz uljepšani interface, novina su i složenije pomorske bitke te nove karakteristike jedinica. Iako je ovo povijest, dobar general može je promijeniti. *PG* sadrži i japansku i američku kampanju (japanska počinje napadom na Kinu 1939. godine). O brzini i uspješnosti generala ovisi i napredovanje. Ako igrač ne izgubi nijednu svoju jedinicu i ako svaku bitku dobije na vrijeme (što znači nekoliko poteza prije određenoga roka), može rat dobiti u nekoliko bitaka.



Tell me something I don't know!

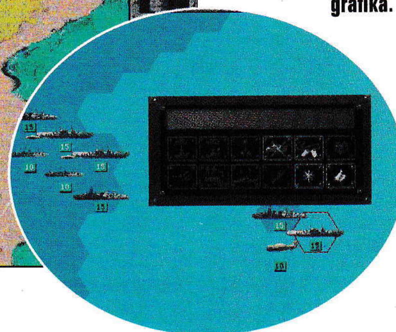
Grafika je bitno promijenjena, a to se odražava i na megabajtažu koju igra zauzima na tvrdom disku (67 MB ako animacije ostaju na CD-u). *PG* izgleda kao da je crtan drvenim bojicama i akvarelom zahvaljujući stotinama sličica, čime je dobijen osjećaj da su sve mape crtane kao cjelina (usput, uz igru dolazi i editor za mape). Novost su i dosad neviđene jedinice: bunkeri i teški obalni topovi različitih kalibara, stražarske kuće i cijele tvrđave koje služe za obranu najvažnijih točaka. Na urbanim područjima, naprimjer u *San Franciscu*, mogu se vidjeti mostovi različitih dužina. Pošto 95% Pacifika čini vodena površina, *S.S.I.* je nadogradio svoj 5-star sustav pomorskim bitkama. Odsad će brodovi zauzimati u prosjeku dva hekspolja, dodana je snaga napada i obrane torpeda, obrana od dubinskih bombi i izravnog juriša (*assault*), kapacitet spremnika. Svaki brod i nekoliko kopnenih jedinica ima svoj *special* tj. sposobnost karakterističnu za taj tip jedinice. Taj *special* se prvi put pojavio u *Fantasy Generalu* i odnosio se na čarolije, a u *PG-u* ima, dakako, ozbiljnije značenje. Primjerice, brodovi imaju *night optics* (noćna navigacijska pomagala), *sonar*, *depth charge* (dubinske bombe), nosači zrakoplova mogu primiti, napuniti gorivom i popraviti istodobno šest zrakoplova. Nekim kopnenim jedinicama je *special* karakteristika *fearless* (neustrašivi) ili *bunker killer*. Sve ove posebne karakteristike i novine povećavaju igrivost.

Ako se nekima više ne igra...

...još uvijek preostaje editor scenarija s brojnim opcijama. Da bi nadoknadio nedostatak ove opcije u prijašnjim izdanjima, *S.S.I.* je napravio globalni scenarij editor. Bitka se može smjestiti bilo gdje - od *Sjevernog pola* preko *Južne Afrike* do *Srednje Amerike*. Ponuđene su vam sve važnije zemlje ondašn-







S.S.I.-ev serijal General igara je već toliko usavršen da je u PG-u ostalo malo prostora za krupnija poboljšanja. U biti, najveće promjene je, kao i uvijek, doživjela grafika.



Uz PG dobijete editor mape kojim možete lako kreirati vlastite misije

jeg vremena. Mnoštvo jedinica i jednostavan pristup navući će mnoge da naprave barem jednu bitku po svojoj zamisli. Namještati se može sve: iskustvo, brojnost, ukopanost, datum, prestiž, klima, vremenske prilike, broj dopuštenih poteza, itd. Ako vam i editor scenarija ubrzo dosadi, naučite nešto iz male knjižnice s povijesnim podacima o jedinicama koje sudjeluju u igri. Iako su podaci malobrojni, ipak ih je više nego u prijašnjim *General* igrama u kojima ste tijekom igranja, uz velike gubitke, stjecali samo neke osnovne podatke o jedinicama. Bilo je doista frustrirajuće kad bih tek usred tenkovske bitke doznao da tenkovi *Panzer IV* nisu predviđeni za napade na oklopne jedinice. Po svemu rečenom može se zaključiti da je *PG* najbolja, najigrivija i najrealnija igra na tržištu. Zvuk ide izravno sa CD-a, animacija je dovoljno, što je itekako važano za ugođaj. Za one kojima je dosta umjetne inteligencije koja se temelji na brojnosti i novčanim mogućnostima - programeri su dokazali da može i drugačije i bolje.

ZANIMLJIVOSTI

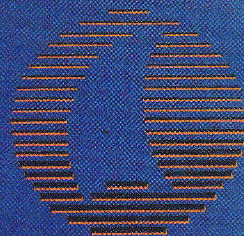
Tora Tora Tora je bio naziv japanske operacije, čiji je glavni cilj bio uništiti američke pomorske snage. Zahvaljujući nespremnosti i samouvjerenosti američke mornarice, uspješno je 7. studenog 1941. izvršen napad na američku pomorsku bazu u *Pearl Harboru*. Nažalost (ili nasreću), nekoliko je važnih brodova tada bilo izvan luke. Amerikanci se od tog udarca nisu oporavili sve do subote 6. lipnja 1943., kad je vođena bitka kod otočića *Midwaya* gdje su prvi put uspjeli pobijediti Japance.

Pacific General
Strategic Simulations, Inc.

Igrano na:	P100, 32 MB
Grafika:	90%
Zvuk:	85%
Igrivost:	90%
Min. konfig.:	P90, 16MB, Win95
Druge plaforme:	N/A
UKUPNO:	95%

Microsoft Internet Explorer — **WWW corner**

Detaljnije podatke o ovoj igri možete pronaći na sljedećim **WWW** stranicama:
http://www.ssionline.com/games/pacgen/
http://www.pacificgeneral.com/
Demo verziju Pacific Generala možete skinuti sa sljedećih stranica:
http://www.gamespot.com/strategy/pacgen/gamedemos.html
http://kickass.com/demo/pacifgen.html



Casper P150
- INTEL Pentium 150
- 16 MB RAM
- HDD 1.6 GB Quantum Fireball ST
=4.565,00

Casper P166 MMX
- INTEL Pentium 166 MMX
- 16 MB RAM
- HDD 1.6 GB Quantum Fireball ST
=4.867,00

Casper P200 MMX
- INTEL Pentium 200 MMX
- 32 MB RAM
- HDD 3.2 GB Quantum Fireball ST
=6.651,00

Casper P233 MMX
- INTEL Pentium 233 MMX
- 32 MB RAM
- HDD 3.2 GB Quantum Fireball ST
=7.085,00

Sve konfiguracije imaju:
- M/B sa Intel Triton TX (P150 sa VX) chipsetom sa 512 k PB cache
- VGA S3 VIRGE DX sa 2MB
- Color monitor 14" LNRI digitalni ADI E30
- Mini tower

Doplate uz računalo:
- MS Windows 95 OEM 590,00
- MS Works 4.5 OEM 179,00
- MS DOS 6.22 OEM 235,00
- VGA Diamond Monster 3D, 4MB 1.088,00
- VGA MAtrox Millennium II, 4 MB WRAM 1.236,00
- Sound Blaster 64 Value - Creative Labs 616,00

Multimedia paket
- Sound Blaster PRO
- Zvučnici 2x120W
- CD ROM 24x 854,00

Printeri:
- Laserski printer OKI 4W, 600 dpi, 4 str/min 1.539,00
- HP LaserJet 6L 2.992,00

ARTAKOM
RAČUNALA s dušom!

Artakom d.o.o., 10000 Zagreb, Siječanjska
tel: (01) 38 83 122, 38 73 797, fax:. 38 85 24

Virtua Fighter 2



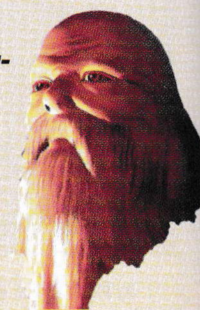
Bolje vam je da vas ovaj momak ne uhvati "u mašinu" jer se nećete dobro provesti

Patrik Penzinger, *lokalni Arnie Schwarzenegger, intenzivno pumpa mišiće u teretani i kljuka se steroidima. Potisnuti kompleksi, problemi iz djetinjstva, očajnički potez da impresionira suprotni spol (da, Patrik je muško)? Ne, radi se o detaljnim pripremama za ultimativni Segin izazov, Virtua Fighter 2. I onda neka još netko kaže da računalske igre ne utječu loše na ljude koji ih igraju...*

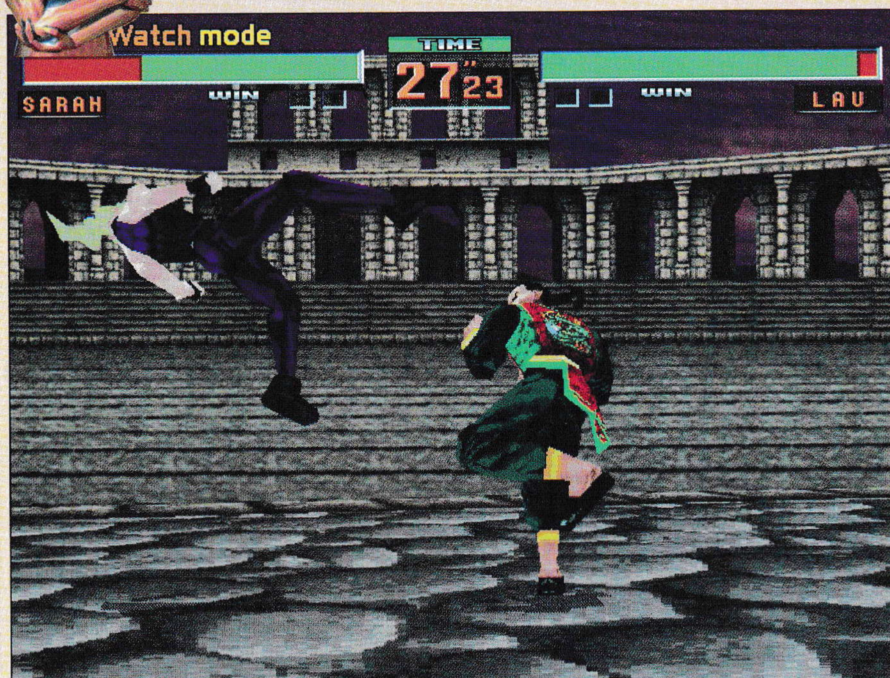
Prošlo je godinu dana od sraza osmorice najsnažnijih stvorova u *World Fighting Tournamentu*. Pobijedio je stanoviti *Lau Chan*, ali su svi borci naučili nešto. Naučili su da treba vrijedno učiti, redovito pisati zadaće i ne bježati s nastave, barem ne kada vas gleda razrednica. Ne? Aha, uočili su pobjednikove i svoje loše strane te u tom smjeru upravili svoje usavršavanje i razradu taktike, jedino što je na kraju odnos snaga bio opet isti i opet su se morali klati. Tada nastupate vi, svi znaju da ste najbolji u rukovanju joypadom/tipkovnicom u kvartu, pokazavši im svoje zube. Točno 366 dana poslije (bila je prestupna godina), deset je pozivnica razaslano diljem svijeta. Dobro, pet od osam ratnika je kosookih, dok stereotipe Amerike predstavlja američki playboy i njegova playsista. Europljane predstavlja nadobudni francuski bogataš lica jedanaestogodišnjaka. Kako bili da bilo, takav se poziv ne odbija. Svaki od pozvanih nada se da će mu nova tehnika i poneki novi *combo* donijeti potrebnu prednost za pobjedu, jedino što u zraku visi sumnja da su ulozi ove godine veći. E, sad, vam moram malo objasniti odnose među borcima. *Akira Yuki* nikako nije mogao zaboraviti kako ga je porazio njegov protivnik *Wolf Hawkfield* (*Vuk Orlopolj*, u prijevodu) te se na godinu dana zatvorio u dvoranu usavršavajući nove poteze, toliko se uživio da se nije čak ni prao. Zvijezda hongkonških akcijskih filmova *Pai Chan* (žensko) na turniru je samo da bi vratila ocu za ono što ju je u mladosti koristio (ne, ne u onom smislu) kao boksačku vreću. *Lau Chan*, najiskusniji borac perfekcionist, traži način da poboljša svoje tehnike. *Jeffrey McDivlji* se bori samo da bi sačuvao živahnost... *Ninja Kagemaru* ima u planu obiteljski i časni posao borbe protiv kriminala. On, naime, želi razotkriti tajni sinikat koji stoji iza organiziranja turnira. *Jackie Bryant*, japanski stereotip svega američkog, *čovjek-frizura-spržila-me-struja* je tu da bi spasio svoju sestru *Saru*, kojoj je slučajno ispran mozak i sada je nahuškana upravo protiv svoga voljenog brata. Master pijanog kung-fua (???) *Shuni* ovdje je da bi se malo pošorao s mladim mesom, dok se *Lion Rafale* (babyface Francuz) bori za slobodu *(dakle, obitelj je, u stilu najboljih epizoda Marisol, na okupu – Ed)*



Tehnikalije



Iako je u završnici igra čisto solidno napravljena, od samog početka jasno je naznačeno igraču da je to konverzija. Prvo, postoje tri moda instalacije, ali bez najvećeg, koji zauzima čitavih 395 MB, nećete moći uključiti sve opcije, za koje vam je, usput rečeno, potreban PENTIUM II na 999 MHz za glatko igranje. Drugo, zavisno od moda, igra striktno zahtijeva 8 ili 16-bitnu verziju prikaza. Nema snižavanja razlučivosti, nego ste stavljeni pred težak izbor između 640x480, 640x480 i 640x480 (jesam li spomenuo da možete





Hej, kakav je to način?!? Patriče, pokaži malo poštovanja prema starijima od sebe

koristiti 640x480). Dobro, na raspolaganju vam je i *interlace* mod, ali za nj još uvijek treba dvostruko više procesorske snage nego za dobrih prastarih 320x200. Igrači su veliki, napravljeni u punoj 3D tehnici. Kretanje im je iznimno glatko. Pozadine daju poseban užitak šori, a *particle* efekti, kao npr. osušeno lišće koje leti ekranom, doprinosi atmosferi, što sve zajedno čini igru igrivijom i šarmantnijom, iako je **KONVERZIJA**.



Sega je ovaj put napravila neuobičajeno dobru konverziju, no grafički engine je stvarno mogao biti brži. Šteta, a ovako lijepe slike...

ZANIMLJIVOSTI

Uz igru je priložena i galerija slika boraca. Tako se možete diviti Sari Bryant u kupaćem kostimu, gledati Pai Chan dok se tušira ili uživati u oblinama Dural, posljednjeg tajnog protivnika, ispod čije sjajne maske je prekrasna djevojka (što se nikako nije dalo naslutiti). Uostalom, pogledajte Dural koja u ovom okviru pozira samo za Patrika.

Akira Yuki



Iskusan borac Hakkyoku-kena, Akira je cijelu prošlu godinu poboljšavao svoje osobine i nije trošio lovu na provode. Ovaj put mora pobijediti...

Pai Chan



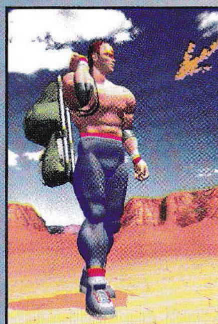
Dok je otac mlatio nju i majku tragajući za perfekcijom borbenog izraza, i ona je štogod naučila o borbi i počela snimati borilačke filmove. Sad je jača nego ikad, iako joj to figura ne odaje, i odlučila je pobijediti oca i sve ostale...

Lau Chan



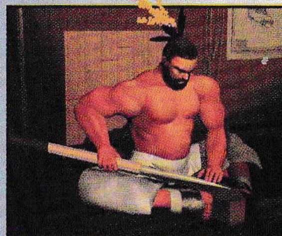
Najveći borac među nazočnima. Iako je proglašen pobjednikom, shvatio je da neke poteze nije savršeno izveo i stoga se u prošloj godini vježbao nanošenju boli posebnom kineskom meditacijskom tehnikom "IŠČUPAJMIKOŽU". Siguran je da će pobijediti sve borce, a kćer još jednom uporabiti umjesto boksačke vreće.

Wolf Hawkfield



Vuk je bio drvosječa prvog reda dok ga nisu unovačili u profesionalne hrvače. Usput, jeste li gledali onu epizodu Baywatcha kad se Hulk i Macho Man dođu šorati na neku javnu teretanu? Coooll, hhuuh, hhuhh! Wolf je dobar Akirin frend, ali nikad ne propuštaju prigodu odmjeriti snage.

Jeffry McWild



Divlji će iskoristiti novac od nagrade za održavanje svog ribarskog broda, malog (3 m) ali vjernog (jednom je uhvatio kita od 84 metra i dovukao ga vlastitim veslima). Inače, život je posvetio pronalaženju posebnog vražjeg morskog psa (što tako gledate, pa ima rogove i 666 na čelu?!)

Kagemaru



Ninja u osobnoj Vendetti protiv kartela koji mu je ubio majku i oca. Iako se prvi put dokazao kao iznimni borac, nije uspio raskrinkati sindikat. Sigurno će pobijediti i pohapsiti sve badguyse.

Sarah Bryant



Oteta plavuša isprana mozga (i to se može) odgojena kao borbeno čeljade za podzemlje. Nahuškali su je na brata jer se tajna organizacija podzemlja pokušava na taj način riješiti glava-ko-baklja Jackiea. Ipak, nisu je do kraja uspjeli isprati - prošlu se godinu pripremala, da bi ove nastupila kao savršena borbena mašina.

Jacky Bryant



Život posvetio traženju sestre. Vjeruje da će ga se sjetiti kad je dobro išamara u ringu. Ništa bolje od malo fizikalne terapije. U slobodno vrijeme pokušava ukrotiti kosu proklinjući japanskog dizajnera koji ga je unakazio.

Shun Di



Veliki kineski učitelj istočnjačkih vještina. Iako je on stari konj, svojski će se namučiti da ubije svoje bivše učenike koji su mu školu zašarali grafitima.

Ban! zai!

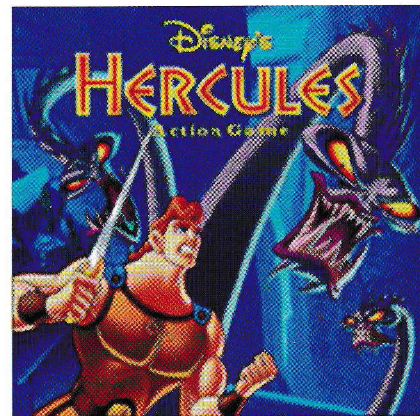


Bogat prominentan francuski skater. Da, starci su mu glavni za dizajn zrakoplova, što je bio samo paravan za šverc oružja. Kad je to Lav shvatio, odlučio se odvojiti od obitelji. Kako bi dokazao da je dostojan imena Rafale, otac mu je rekao: pobijedi na turniru i slobodan si! Siguran je u svoju pobjedu.

Virtua Fighter
Segasoft

Igrano na:	**P200MMX, 32MB**
Grafika:	**87%**
Zvuk:	**76%**
Igrivost:	**82%**
Min. konfig.:	**P90, 16MB**
Druge plaforme:	**SEGA Saturn**
UKUPNO:	**78%**

Hercules

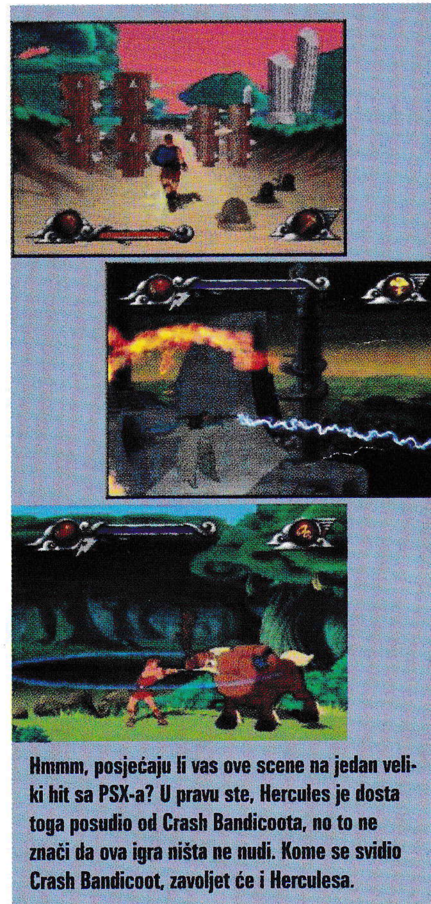


Ljubitelji Disneya - navalite. Iako Hercules još nije stigao u naša kina, na konzolama on već odavno vlada. Nema neke velike koncepcijske razlike između igre i filma – Hercules obiluje animacijama preuzetim iz animiranog filma, originalnom glazbom i digitaliziranim glasovima glumaca. Posebno se ističe Danny DeVito i njegovi luđački komentari koji su oduševili **Berislava Jozića.**

Ako imalo volite Disneyeve filmove, Hercules će vas očarati svojim duhom animiranih filmova. Posebno je zanimljiv *Danny DeVito* koji svako malo ima nešto za iskomentirati.

U ovoj igri u stilu 2D platformi pomažete svom atletski građenom *Herculesu* da postane pravi heroj probijajući se kroz *Had*, *Zemlju* i *Olimp* na deset nivoa. Programeri najavljuju da *Hercules* pruža više od 40 sati igranja, što vam samo govori o opširnosti nivoa i same igre. Ni animacije, ni rukom crtana grafika ni dobra glazba nisu ono što će vas najviše oduševiti u ovoj igri (mene jesu), nego je to dosad nepoznat osjećaj sudjelovanja - zaigravši *Herculesa*, u svakom ćete se trenutku osjećati kao da ste doista ondje, u igri. Nipošto nemojte preskočiti izvrsnu uvodnu sekvencu. Dobar dojam ostavlja i nadogradnja ove 2D platforme 3D elementima: *Herkules* se, naime, na pojedinim nivoima ne kreće ekranom samo naprijed - natrag, nego kojiput ulazi i u pozadinske crteže. Iako je to samo varijacija već viđenog kretanja u *Crash Bandicootu*, *Virginovi* programeri se hvale da je to nevjerojatna novost i nazivaju je *z-axis motion* (pa neka im, ako ih veseli). Neprijatelji su uglavnom mitološka bića, npr. zmijoglava *meduza*, *Kiklop*, *Kentaur*, mnogoglava *Hydra* i drugi pa prije igranja prolistajte knjigu *G.Shwaba "Najljepše priče klasične starine"* i ponovite gradivo (ondje možete saznati da su *Hydrine* glave osjetljive na vatru, što će vam biti korisno u igri).

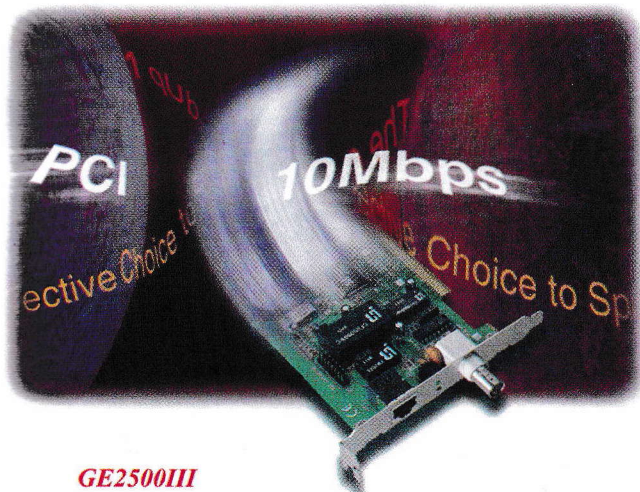
Osim po odličnoj tehničkoj dorađenosti (glavni glumci animiranog filma, tj. ljudi koji su davali glasove likovima, su snimali posebno glasove samo za igru, tako da će *Danny DeVito,* sukladno vašem igranju, dijeliti korisne savjete, ali vas kojiput i izluditi svojim primjedbama), ova se igra ne razlikuje od hrpe već postojećih 2D arkadnih platformi za *PSX*. Opet sakupljate različite bočice, novčiće i slične sitnice koje vam obnavaljaju energiju i pojačavaju snagu vašeg mača, a da biste snimili poziciju, morat ćete na istom nivou sakupiti četiri šarene vaze (također, već poznato iz *Crash Bandicoota*), što kojiput zna izluditi jer ćete morati ponavljati isti nivo po nekoliko puta, sve dok ne pronađete sve četiri vaze! Zbrojimo li sve navedeno, riječ je još uvijek o natprosječno dobroj igri. Mnogo različitih nivoa u kojima vaš *Hercules* trči, jaše ili leti šarenim krajolicima čini je raznolikom, a mogućnost da na nekim mjestima odaberete put kojim želite ići ponukat će vas da je s veseljem ponovno odigrate i vidite dijelove koji su vam promakli. Ogromni neprijatelji pri kraju nivoa, opasne zamke, skriveni specijalni predmeti i lijepe djevojke koje treba spasiti čine igru življom i zabavnijom, baš kao što je to slučaj i s *Disneyjevim* crtanim filmova. Ako ste ljubitelj ovakvih igrica, ili ljubitelj crtića, nećete se razočarati. Ako, pak, od igre tražite nešto više, mirno preskočite ovaj naslov znajući da niste ništa propustili doli lijepe grafike, odlične glazbe i mnogo dobre zabave. Sitnica!



Hmmm, posjećaju li vas ove scene na jedan veliki hit sa PSX-a? U pravu ste, Hercules je dosta toga posudio od Crash Bandicoota, no to ne znači da ova igra ništa ne nudi. Kome se svidio Crash Bandicoot, zavoljet će i Herculesa.

Hercules
Virgin Interactive

Grafika:	82%
Zvuk:	83%
Igrivost:	76%
Druge plaforme:	N/A
UKUPNO:	**78%**



- Miševi
- Digitalizatori
- Mrežna oprema
- Multimedija
- Oprema za PC igre
- Skeneri

GE2500III

- 10 Mbps PCI Ethernet kartica
- 10BASE-T i 10BASE-2 priključci, opcija 10BASE-5
- Full duplex
- Driveri za različite op. sisteme

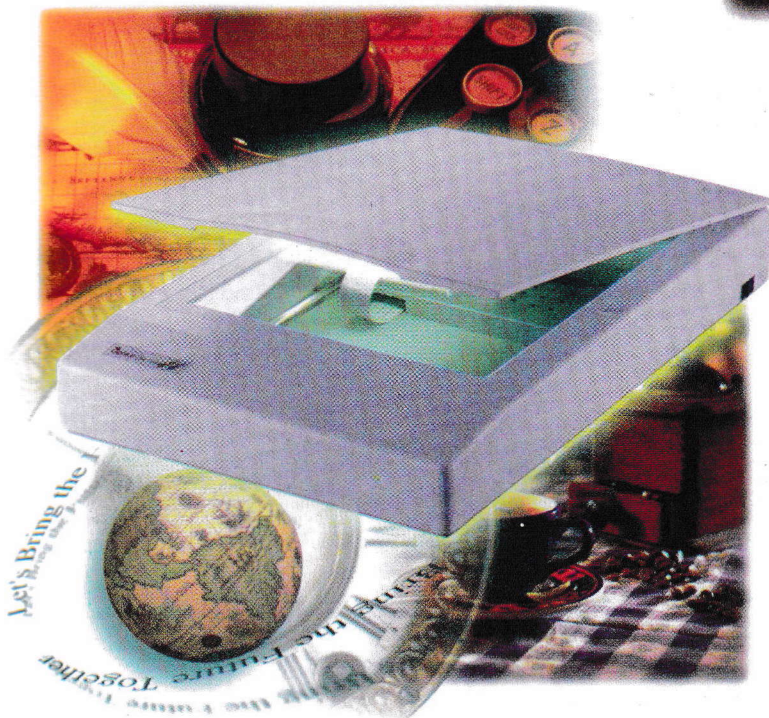


ColorPage EP

- 24-bitni skener
- 300 x 600 dpi2 optička, 4800 dpi softverska rezolucija
- Priključuje se na serijski ili paralelni port

GF4080 Mini

- 100 Mbps hub, 100BASE-TX
- 8 portova
- Cross-over port
- 2/5 veličine i 1/3 potrošnje 19" hub-a



ŠIROKI IZBOR PROIZVODA

Ovlašteni partneri:

Jware
Osijek, 031/161-544

Analogbit
Zagreb, 01/176-562

Aries
Zagreb, 01/2336-535

Pentagram ecom
Zagreb, 01/534-707

MDS
Zagreb, 01/171-875
Rijeka, 051/211-172
Sisak, 044/521-335

Tehno-trade
Zadar, 023/313-212

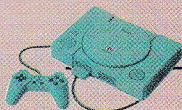
Vemil
Zagreb 01/367-700

Comel
Karlovac, 047/336-666

Maloprodaja:
Zola
Zagreb, 01/395-153

Distribucija: Microline, Ozaljska 112, fax 01/323-230

Genius®
Create A Brave New World

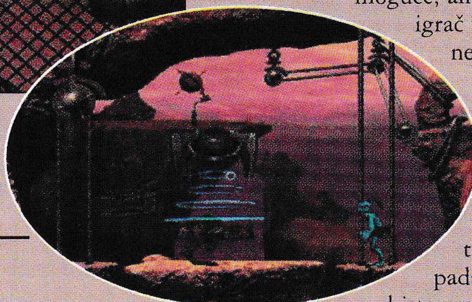


Oddworld
Abe's Odyssey



Konačno se zbilo! Playstation, stroj stvoren za 3D utrke i teksturiranu grafiku, nakon hrpetine propalih pokušaja dobio je platformsku igru koja će svoje mjesto naći među legendama. Gospodo igrači, čeka vas igra koja će pokopati Pandemonium, Gex i slične igre i teško će biti srušiti je s prijestolja. Pažljivo slušajte, jer Bero će ovo reći samo jednom.





U ovoj igri ćete se susretati sa sligovima, mudokonima i gomilom bezimenih zvjerčica.

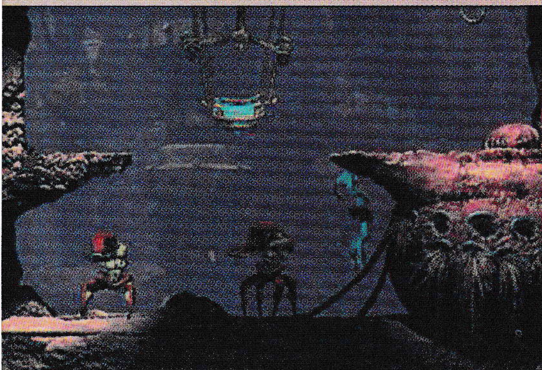
Želite li saznali cijelu priču oko koje se vrti *Oddworld*, pažljivo pogledajte uvod u kojem je sve objašnjeno. Za početak je dovoljno znati glavni cilj - morat ćete osloboditi svoju vrstu *mudokons* od izrabljivanja gadnih *sligova*. U ulozi ste mudokona *Abea* kojeg vodite u najboljem stilu starih 2D igara u avanturu punu trčanja, penjanja i skakutanja. Ako ste igrali (teško da ste ga propustili) poznati *Flashback*, brzo ćete se snaći i ovdje. Uvod završava Abeovim skokom - tras!, dočekali ste se na noge i igra počinje. Na ovakve brze, potpuno "bešavne" prijelaze iz 3D animacije u 2D igru nailazit ćete često, zato se čim prije naviknite na njih. Doista ne pretjerujem, animacije i grafika u samoj igri toliko će vas zanijeti svojom kvalitetom da nećete ni primijetiti da je kontrola nad *Abeom* već u vašim rukama. Kad smo kod kontrole, jedna zanimljivost: igranje udvoje je moguće, ali samo kad jedan igrač vodi *Abea* dok ne izgubi život, a potim ga vodi drugi (rabeći drugi joypad) dok i on ne posustane, a to znači da vam trebaju dva joypada za nešto što biste mogli i sami izvesti jednim.

Sligovi i mudokoni

Pomicanje *Abea* uključuje razne načine kretanja, od trčanja do puzanja, te mnogo pokreta i gesti. Napominjem da *Oddworld* nije jedna od onih igara gdje morate svaki skok napraviti milimeterskom točnošću ili stati na određeno mjesto da biste obavili neku radnju. Kretanje kroz igru i interakcija s okolišem je jednostavna jer je igra vrlo *user-friendly* - manje se pogreške opraštaju, osim ako ne griješite prečesto. Uz standardne pokrete kao štu su podizanje ili bacanje predmeta, povlačenje poluga i šuljanje, tu je i skrivanje u sjenama te komunikacija s ostalim likovima pomoću različitih zvukova. Pomoću nekoliko digitaliziranih fraza poput *hello, come on, wait* izdajete zapovijedi zarobljenim pripadnicima svoje vrste, a ostali zvukovi što ih ispuštate (dvije vrste zvižduka, smijeh, režanje i puštanje vjetrova) služit će sporazumijevanju sa slobodnjacima koji vam uglavnom pomažu u vašoj avanturi. Koristit će vam i čarobno pjevušenje koje ima različite učinke, ovisno o tome gdje ste i što prije toga učinili. Najčešće ćete ga rabiti za kratkotrajno preuzimanje kontrole nad jednim od *sligova* (nešto kao hipnoza) jer tada njegovim oružjem možete počistiti put svom junaku koji je nenaoružan gotovo tijekom cijele igre. Dakako, i *sligovi* se međusobno sporazumijevaju svojim jezikom, ali i naređuju *slogovima* (svemirski psi čuvari). Čim zaposjednete tijelo *aliga*, njihov će jezik i vama postati razumljiv.



Netko će reći da je igra s toliko komandi presložena za ugodno igranje, ali nije tako. Nema potrebe učiti komande unaprijed jer cijeli početni nivo služi vježbanju različitih vještina, a ploče s uputama razbacane su po sobama kroz

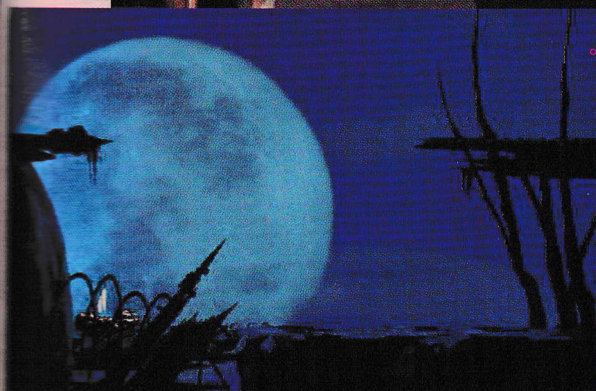


Okoliš je izuzetno interaktivan u smislu da ne trebate stati na točno određeni piksel da biste nešto izveli. Sve čestitke A.L.I.V.E. sustavu koji ovisno o situaciji zna skužiti što želite napraviti pa vam to i olakša.

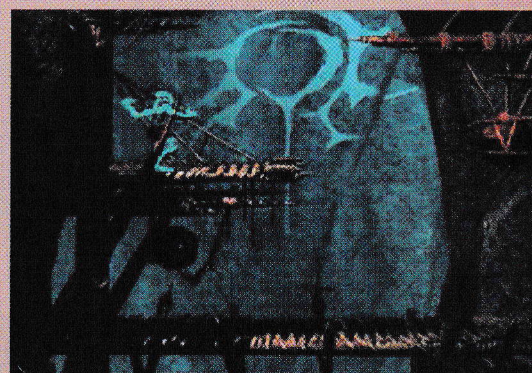
ZANIMLJIVOSTI

Abe's Odyseey je prva igra s novim **A.L.I.V.E.** (Aware Lifeforms In Virtual Entertainment) sustavom koji omogućuje prilagodbu svakog pokreta mjestu na kojem se lik nalazi, tj. na svakom mjestu može napraviti bilo koju kombinaciju pokreta jer će oni biti prilagođeni situaciji. Osnovna prednost sustava je što većinu problema u igri možete riješiti na više načina.





Konačno se pojavila igra rađena po konceptu nekoć vrlo popularnog Another Worlda. Treba li spominjati da na PSX-ovom hardveru izgleda savršeno?



U Oddworldu možete poginuti na vrlo zanimljive načine. No, možda nećete često pogibati ako upregnete moždane vijuge jer postoji mnogo zagonetki i situacija koje ne možete riješiti sirovom silom.

ALTERNATIVNO

FLASHBACK

Legendarni nastavak *Another Worlda*. Po kretnjama glavnog lika i vrstama zagonetki, ovo je jednostavnija verzija *Abe's Odyseeya*.

PRINCE OF PERSIA

Klasik klasika. Neki ljudi ga i danas znaju zaigrati, što sasvim dovoljno govori o njegovoj igrivosti.

koje prolazite. Tako ćete se najbrže naviknuti na najvažnije komande, a ostale ćete naučiti kad vam zatrebaju. Ova se igra od običnih arkada izdvaja po problemima glavnog junaka. Probijanje kroz lokacije prepune *sligova*, *slogova*, mina, električnih ograda i divljih životinja predstavlja veliki izazov slabašnom i nenaoružanom alienu, stoga ćete na mnogim mjestima morati dobro razmisliti želite li preživjeti. Dobra grafika, jednostavne komande, brza igra i zanimljive zagonetke - što nam još treba da bi igra bila savršena? Zvuk! I na ovom polju *Abe* je nadmašio konkurenciju. Lagana pozadinska glazba prilagođena je lokacijama i igračkom ritmu (bježeći od *sligova* i njihovih pasa, brzi ritmovi bubnjeva će zamijeniti lagane stringove) i, iako nenametljiva, višestruko poboljšava ugođaj. Uz glazbu, tu su i kvalitetno digitalizirani razgovori *sligova*, *mudokona*, životinjski urlici, eksplozije i slični efekti. Ova je igra dostojna svih epiteta u svakom pogledu. Grafika je izvrsna, zvučna strana na nivou, a igrivost opasno zarazna - što još čekate?

Oddworld	
GT Interactive	
Grafika:	90%
Zvuk:	82%
Igrivost:	90%
Druge plaforme:	PC
UKUPNO:	87%

HACKER

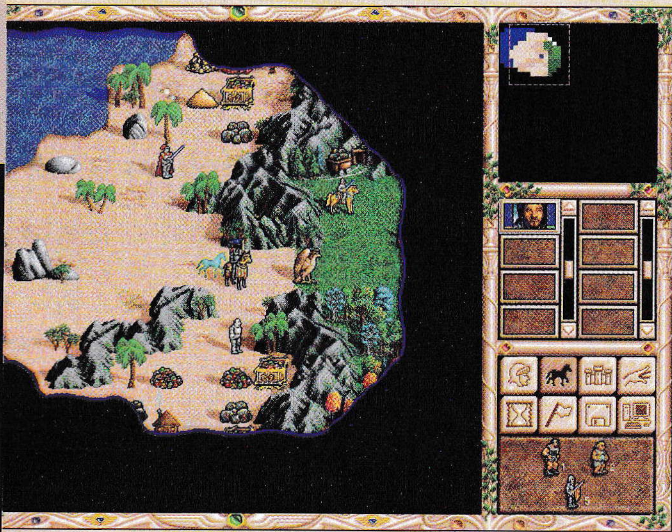
NARUDŽBENICA

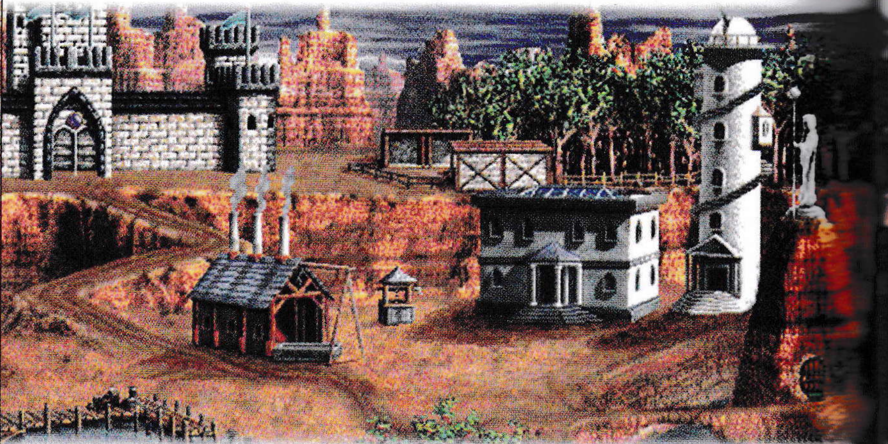
ALGORITAM
MULTIMEDIA CENTAR

Gajeva 12
10000 Zagreb

Heroes of Might

New World Computing je i ovaj put pripremio odličnu zabavu. Programeri jednostavno nisu dopustili da M&M 2 postane dosadna igra. Desetak novih heroja, tucet čarobnih predmeta i nekoliko vrlo zanimljih građevina, tridesetak zasebnih scenarija i četiri nove kampanje. Što drugo preostaje fantasy fanatiku Biboru Kiralyu doli da otrči do najbliže prodavaonice igara i nabavi ovu sjajnu nadogradnju.





Uz igru ide dolazi i generator mape. Opcija random će na temelju generatora slučajnih brojeva uvijek stvoriti drugačiju (i pomalo dosadnu) mapu.

Zahvaljujući maštovitosti programera, osvanulo je 16 novih i nadasve zanimljivih čarobnih predmeta: Heart of Ice, Heart of Fire, Spell Scroll, Breastplate of Anduran – da spomenemo samo neke. Dovoljno je reći da *Battle Garb*, štit koji je zaštitni znak *M&M 2*, ujedinjuje karakteristike *Anduran* artifakata i povećava sreću i moral jedinica na maksimum. Zahvaljujući velikoj snazi novih predmeta, sve se rjeđe mogu naći artifakti (čarobni predmeti) koji bi olakšali posao vašem heroju. Svakako najzanimljiviji takav predmet je *Sphere of Negation*, koji sprječava bacanje bilo kakvih čarolija tijekom bitke. Ako vam se ikada dogodi da neprijatelj koji ima 15 crnih zmajeva baci tri *Armageddona* sa snagom 1000, znat ćete na što sam mislio.

We are the champions

Nekoliko je novih sličica heroja unijelo mnogo svježine u igru. Iako su oni uglavnom rezervirani za neke posebne prigode (naprimjer, u kampanjama se javljaju kao moćni saveznici), često ih možete sresti i tijekom običnih scenarija, kada se najčešće pojavljuju kao gen-

NARUDŽBENICA

PC

Super Bubsy	219,99
Duke Nukem - Atomic Edition	339,99
Carmageddon	359,99
Quake II	199,99
Blood	439,99
Hexen II	369,99
Dark Reign	329,99
Settlers II Gold	NAZOVI!!!
Pete Sampras Tennis 97	289,99
LBA 2	449,99
Terracide	439,99
Blood Omen - Legacy of Kain	329,99

PSX

Crash Bandicoot	219,99
Lost World	339,99
Micro Machines	359,99
Nuclear Strike	199,99
Rage Racer	439,99
Tekken	369,99
Warcraft	329,99



Ime i prezime: ....

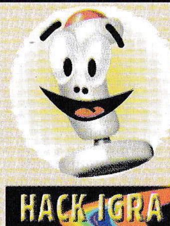
Ulica i broj: ....

Pošta i grad: ....

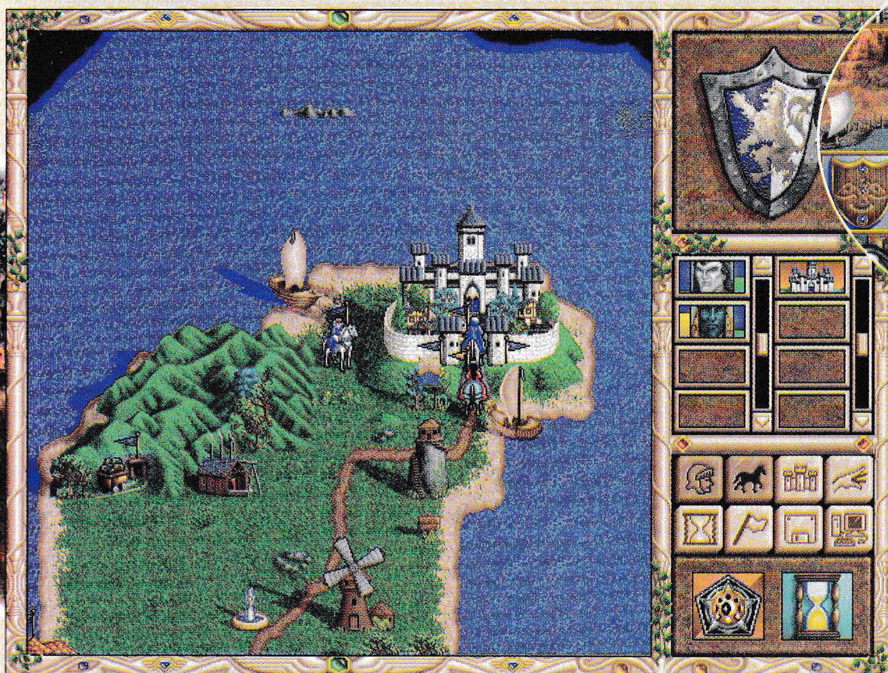
Telefon: ....

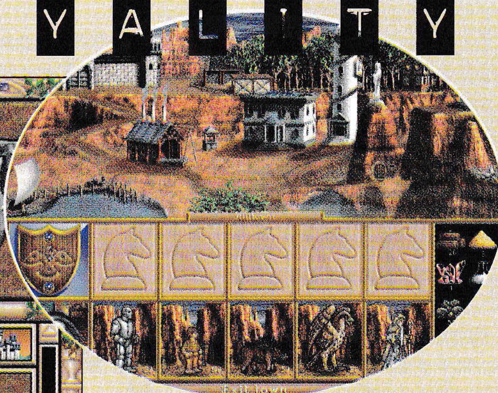
Vlastoručni potpis: ....

and Magic 2



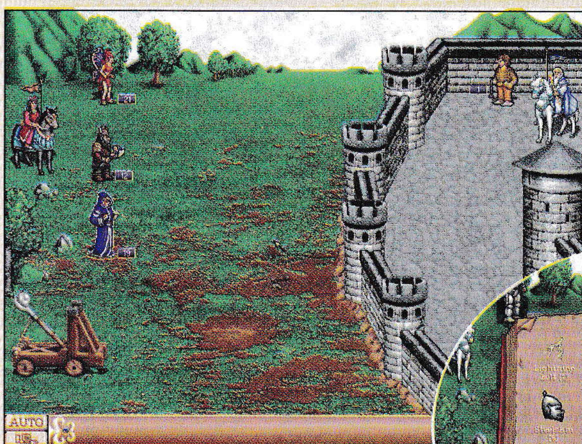
PRIČE OF LOYALITY

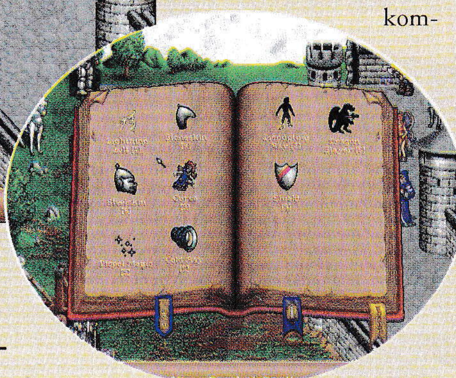




erali protivničkih vojski ili nepravedno osuđeni zatočenici čiju ćete naklonost steći oslobodivši ih zatvora. Novi je editor (program u kojem stvarate nove svjetove) poboljšan s nekoliko novih opcija. Svakako najzanimljivija od njih je *random map*, gdje namještate razne parametre: količinu kopna, voda, čudovišta, predmeta. Na osnovu tih informacija računalo generira novi svijet, uvijek različito, uvijek novo i uvijek pomalo dosadno. Ako igrate sami (protiv računalom vođenih igrača), ova je opcija cjelovita, ne sadrži nikakvu priču koja bi vas zainteresirana za taj svijet, ali ako igrate u više igrača, gdje svak nova igra baš treba imati nepoznat svijet (čime se izbjegava rutina), naučit ćete cijeniti ovu opciju. Tucet novih građevina, čarobni predmeti i mnoštvo novih, zanimljivih svjetova čine ovu nadogradnju vrlo, vrlo dobrom.

Promijenjena je kompletna glazba a zvučni efekti malo izbrušeni. Ovo je svakako jedan od kandidata za najbolju nadogradnju u 1997. godini.





Borba je zanimljivija uz nove likove i spellove koji ovu igru čine vrlo vrijednom nadogradnjom

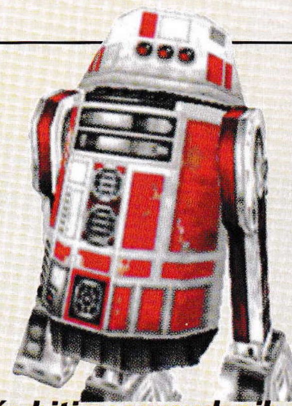
ZANIMLJIVOSTI

Očigledno je da je *POL* izrađen prema prijedlozima igrača, što se najviše odrazilo na položaj *nekromanta*. Naime, nakon dana i dana igranja, mnogi su došli do zaključka da je biti *nekromant* najnezahvalnije zanimanje pa su ga programeri dovoljno osnažili tako da se sada može mjeriti s ostalim klasama (zanimanjima). Tome pridonosi *The Shrine*, nova građevina koja se može kupiti u gradu *nekromanta*, jedan artifakt i mjesto zvano *Barrow Mounds*. *The Shrine* povećava vašem heroju *necromancy* vještinu za 10%. Znači, ako imate 5 gradova i *expert necromancy*, osvojenu protivničku vojsku priključujete svojoj. *Barrow Mounds* je mjesto koje vam jamči pobjedu jer ondje možete regrutirati *duhove* koji imaju jednu nevjerojatnu osobinu: jedinice koje uspiju uništiti istoga trenutka priključuju sebi! Znači, uništite li legiju seljaka, imate oko 2000 duhova.

Heroes Of Might and Magic 2	
New World Computing	
Igrano na:	**P100, 32 MB AWE64**
Grafika:	**95%**
Zvuk:	**90%**
Igrivost:	**98%**
Min. konfig.:	**486/66, 8MB**
Druge plaforme:	**N/A**
UKUPNO:	**95%**

Jedi Knight

DARK FORCES 2

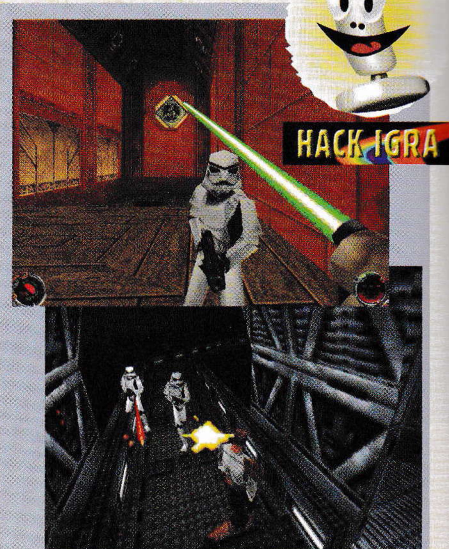


Bit će problema! Mnogi će izgubiti posao, faks će otići k vragu, u školi će biti neopravdanih, društveni će život iščeznuti s lica Zemlje, a tko će biti kriv? Oni ludi LucasArtsovci koji danonoćno rade i upravu su izdali i najavili nekoliko igara za kojima će se sliniti tjednima. Shadows of the Empire, Grim Fandango, The Curse of Monkey Island, Outlaws 2 samo su neki naslovi kojih se treba kloniti želite li izbjeći goreopisane situacije. Bar se vi pripazite ako nije mogao Patrik Pencinger...

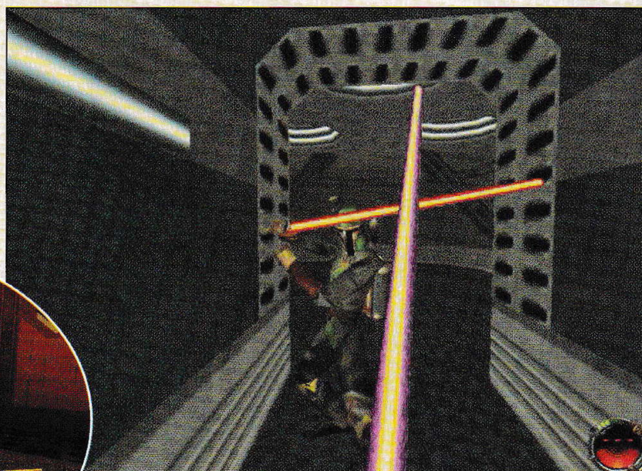
Predstavljamo vam novi FPP *Lucasove* produkcije, utemeljen na najpoznatijoj SF operi svih vremena, *Ratovima zvijezda*. Konačno, nakon čekanja i čekanja, došao je *Jedi Knight*. Dugoočekivani nastavak igre *Dark Forces* biti će uzrok nerada diljem planeta. Jeste li spremni? Spremni za *Silu*? Ako niste, trkom do videoteke i još jednom pogledajte trilogiju i osvježite pamćenje jer ovdje počinje priča o *Kyleu Katarnu*, hrabrom ali neiskusnom borcu *Sile* koji mora postati *Jedi* i spriječiti oskvrnuće svetog groblja njihovih vitezova. U *Dark Forcesu* je *Kyle Katarn* morao prodrijeti u *Imperiju*, a sada se poslije plaćeničkih dana hrabro odlučio otisnuti na putovanje i nauk *Sile*. *Kyleov* otac predodređen je za zaštitnika posvećenog počivališta *Jedija*. Znanje ondje koncentrirano učinilo bi onog tko ga se dokopa toliko moćnim da bi mogao osvojiti čitav svemir. *Kyleova* je oca ubio mladi preambiciozni *Jedi Jereca*, kojeg je zavela tamna strana. *Kyleova* je zadaća pronaći sveto mjesto i zaštiti ga od *Jereca* i tamne strane, što mladom *Jediju* neće biti nimalo lako. Suočit će se sa šestoricom tamnih *Jedija*... Moći će birati između *Svijetle* i snažne *Sile* ili one *Tamne*, borilački raspoložene. *Kyleova* će odluka zacijelo promijeniti ustroj čitave galaksije. Na vama je uživjeti se u njegovu ulogu i spasiti što se spasiti dade. Bblabla... dosta uvoda, idemo na igru!

3D engine

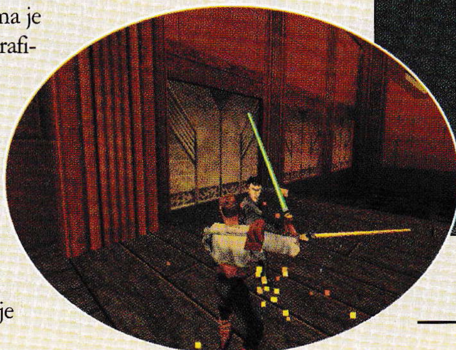
Priča je nevjerojatno razrađena i brzo će vas uvući u svoj svijet, a sve ostalo je samo šlag na već ionako slatku tortu. Prije tri godine, u doba *Dark Forcesa*, igrama je domet bila grafika u 320x200. *Dark Forces* je već u to vrijeme u mnogo čemu prestigao svoje suvremenike - *Doom, Doom 2, Rise of the Triad, Heretic*. Gledajući danas na to razdoblje, možemo ustvrditi da je bio i ostao legenda, igra koje ćemo se uvijek sjećati. Novi nastavak donosi korak više. Najbolje performanse i izgled koji bi mogao nadmašiti *Quake* moglao se postići samo pisanjem vlastitog 3D enginea, a ne licenciranjem onog od *id Softwarea*. *LucasArtsovci* su još jednom nadmašili sami sebe, ne smijemo zaboraviti da je dvostruko teže napraviti pravi 3D okoliš sa 3D objektima nego onaj s nemapiranim ružnim kockastim sličicama (*Doom, Duke*). Ne želeći temeljiti igru na "dorađenom" *Quake* engineu (kao npr. *Half-Life* i *Hexen 2*), u svoj su engine ubacili baratanje s vrlo velikim objektima i korištenje *mip mapiranih* tekstura visoke rezolucije i kvalitete, što je uvelike utjecalo na ljepotu i realnost prostora. Poseban je naglasak stavljen na dočaravanje vjernosti prostornih dimenzija, što me uistinu oduševilo - kad stanete na rub ponora, skoro vam se zavrti u glavi od dubine bezdana, pogled vam se gubi negdje u dubinama, genijalno! Na nekim nivoima susretat ćete se s masivnim *AT ST-ima*, a nisu zaboravljeni ni Imperijini oficiri, storm trooperi, komandosi, gamoreanski stražari, ughnaughti, R2 jedinice, C3P0 protokolarne jedinice (znate onog zlatnog dosadnjakovića), sve ćete ih sretati na brojnim nivoima. Izmodelirani u prekrasnoj 3D grafici, neki će poslužiti kao *cannon fodder*, neki će vam dati korisnu informaciju, a neki će jednostavno projuriti pokraj vas glumeći

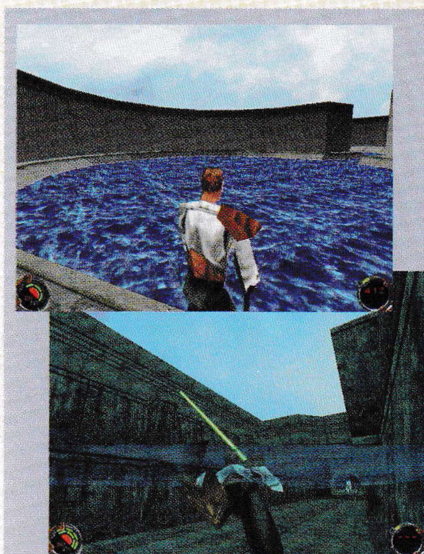


Pripazite se vaših starih "prijatelja", Imperijinih Storm Troopera. Približe li se previše, uporabite svjetlosnu sablju – možda im otpilite ruku. Prilikom pada Troopera na zemlju, čujete autentični zvuk plastike koja se rasula po podu. Groovy!



Uups. Izvlači sablju, viteže! U JK-u se možete upustiti u vrlo sočan dvoboj svjetlosnim sabljama – konačno!





Voda je već postala zaštitni znak 3D igara pa ni JK nije iznimka. Za razliku od većine ostalih 3D igara, voda u JK je odlično animirana (primjerice, mreškanje površine). Nemojte nam vjerovati na riječ, kupite igru i uvjerite se sami.

ukras. Nevjerojatno je koliko prelazak na poligonalnu grafiku povećava realnost igranja! Primjer prekrasnog modeliranja u igri su *rodianci*, izravni potomci *Greedoa*, troglavog stvora kojeg je *Han Solo* spržio u kantini na *Mos Eisleyu* u *Novoj nadi*. Iako su podržane 3D ubrzivačke kartice, igra je (na veselje mnogih) iznenađujuće brza i bez hardverske podrške 3D grafici! Tu su i mnogi drugi stvorovi kojih nije bilo u filmu, a svi do jednoga tuku *Quakeove* modele u svim kategorijama (u rangu su onih iz *Hexena 2*). No, iako se Hexen 2 čini ispoliranijim, *Jedi Knight* ima priču i čitav jedan svijet sa kojim se lako poistovjećuje svatko kome se svidio *Star Wars* serijal.

Za razliku od *Hexena* koji ima običnu i *GL* verziju, *JK* je ubrzan preko *Direct 3D-a*. Znači, za razliku od *Hexena*, moći ćete u njem uživati i na nekim drugim karticama osim *3Dfx-a*. Odličan primjer je *Matrox Mystique* na kojem je *JK* iznimno glatkog izvođenja (dokaz *Matrox Mistake* pobornicima da griješe), ali i *Rage 3D-om*, *STB Nitrom*. Inače, *Jedija* smo igrali na *Diamond Monster 3D-u* i *Matrox Mystiqueu* i ražalostilo nas je što moramo čestitati *Microsoftu* na učinkovitosti *D3D-a* koji je u inačici 5.0 (koji je nužan za igranje) puno dorađeniji od prethodne inačice. Bit će ipak nešto od njih...

Multimedija

Što bi jedna *Star Wars* igra bila bez međuscena? U *JK-u* su *FMV* animacije vrlo detaljne i odvijaju se u finoj razlučivosti 640x480 u 16-bitnoj boji. Dojam? Gotovo filmski, skoro bez tragova kompresije. Kombinacija *CGI* (Computer Generated Image) grafike i živih glumaca je daleko bolja od one u *Rebel Assaultu 2* (pogotovo gluma). Za razliku od ostalih proizvođača igara koji nedostatak ideje pokušavaju prikriti skupim međusekvencama, *LucasArts* nema takvih problema jer njihove igre ne pate od nedostatka ideje tako da međusekvence funkcioniraju upravo onako kako bi trebale – razvijaju priču usporedo s igranjem igre i podižu atmosferu. Još jedan plus filmićima je njihova duljina. Dok u nekim igrama kao nagradu za potrošene sate na tabanje dobijete bijednu animaciji od 5 sekundi, u *Jediju* ćete imati vremena odmoriti ruke i uživati (naime, igra dolazi na 2 CD-a). *John Williams* je zakon. Poznati soundtrack iz trilogije je i ovdje prisutan. Često sam se pitao kako je *Lucasovcima* uspjelo istu glazbu, sada već dvadesetak godina staru, strpati u sve žive *Star Wars* igre nastajale tijekom godina? Bilo kako bilo, glazba još uvijek stvara tako realističnu atmosferu da gotovo možete osjetiti *Silu*. CD soundtrackovi su odlični i upravo savršeno prate situaciju u kojoj se nalazite. Primjerice, motate li se na istom mjestu dulje vrijeme, glazba postaje opuštajuća i neopterećujuća, no čim kročite u neotkriveni prolaz, snažan orkestralni krešendo će vas piknuti upravo gdje treba. Digitalni zvučni efekti su kategorija za sebe. Isučete li svjetlosni mač, proći će vas trnci od poznato zujanja koje proizvodi. Razrađeni zvučni engine i zvučno dočarava prividni 3D prostor koji najbolje dolazi do izražaja kod odbijanja blasterskih punjenja o zidove. Za one koje zanima, *sound engine* je *Aural3D*, a vjerojatno će se koristiti i u mnogim budućim igrama. Jednom sam se, onako iz zabave, išao prišuljati *Storm Trooperima*. Zamislite, pričali su o uljezu, tj. meni.

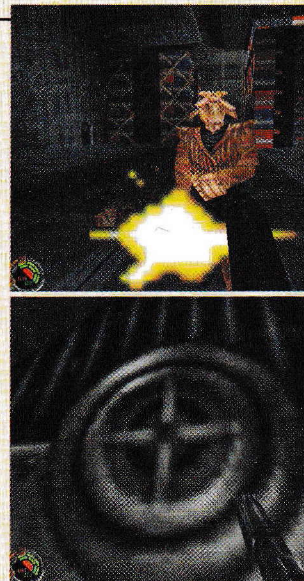
Oružja

Jedno od važnih poboljšanja što ih *Jedi* unosi u žanr je vizualno predstavljanje oružja iz filma s kojim se možete poistovjetiti. To može biti *Imperial Repeater* (*Stormtrooper* verzija *AK-47* puške), termalni detonator koji vam neće poslužiti (kao *Leiai* u filmu) za ucjenjivanje *Jabbe*, ali ćete njime lijepo

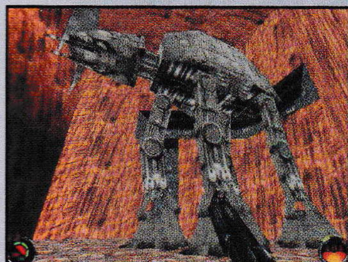
Cheat datoteke

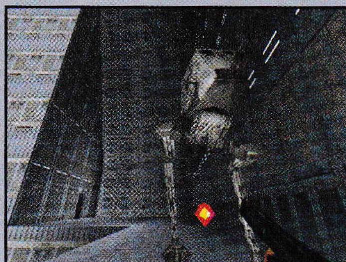
Ako pripadate grupi nevjernika i bijednika koja koristi različite *cheat* kodove, nećete biti razočarani. Sve kodove upisujute u svojevrsni prompt koji se pojavljuje stisnete li slovo T, a nakon ukucane šifre morate je potvrditi sa ENTER.

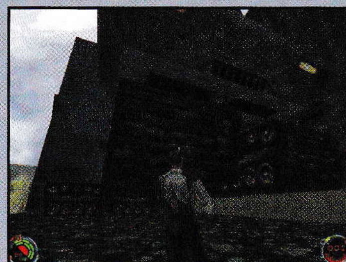
5858lvr	otkriva cijelu kartu
bactame	zdravlje na maksimum.
eriamjh on(off)	letenje/hodanje
imayoda	postajete majstor svijetle strane sile
jediwannabe on(off)	dobro vam poznati GOD(božji) mod
raccoonking	dobijate sve mogućnosti sile
red5	sva oružja
sithlord	postanite majstor tamne strane
slowmo on(off)	usporeno gibanje zna kojiput dosta olakšati stvar
thereisnotry	preskočite nivo
wamprat	svi predmeti
whiteflag on(off)	poništite kompjutersku inteligenciju (AI)
yodajammies	količina mane tj. koncentrirane sile
pinotnoir x (x=1-21)	Warp na x-ti nivo

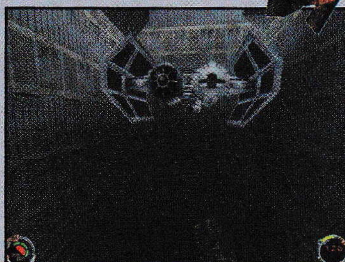


Iako JK izgleda vrlo dobro i na običnim karticama, 3D kartica je uvijek dobrodošla. JK izvrsno koristi Matrox Mystique, a najbolje se snalazi sa 3Dfx-om. Na slici se vidi hardverski trilinear filtering 3Dfx kartice na djelu – eksplozije teksture zidova kojima se jako približite više nisu kockasti, već fino izglađeni i nijansirani. Perfektno!

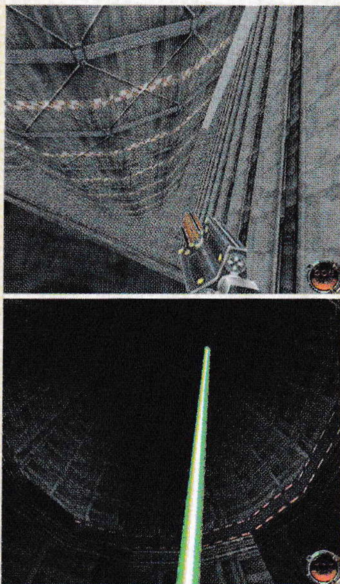








Bez brige, Lucasovci nisu zaboravili ubaciti nezaboravna vozila koja su zaštitni znak Ratova zvijezda. Radi li se o AT ST-u, Imperial Walkeru, Tie Bomberu ili transportnim tenkovima, sve je tu – brižljivo i detaljno dizajnirano, ogromno i vrlo neprijateljski raspoloženo prema uljezima.



Pogled dolje i pogled gore... Konačno je netko 3D grafiku iskoristio da bi pametno prikazao proporcije i perspektivu. U JK-u je sve puno ogromnih zgrada i vozila prema kojima vaš lik izgleda poput mravca – baš kao u stvarnosti. Pohvalno je što se to nije odrazilo na smanjene detalje pojedinih objekata, naprotiv – pažnja kojom je svaki objekt dizajniran izaziva uzdahe divljenja.

tamaniti izvanzemaljce, ili bilo koje od ostalih 10-ak oružja. Posebno je dobro kada u deathmatchu možete vidjeti kakvo vam oružje nosi neprijatelj prije negoli uopće zapuca! Zanimljivo je da u multiplayeru čak možete birati i boju sablje. Eh da, sada malo o sablji tj. svjetlosnom maču koji je ipak najbolji izbor oružja, barem za blisku borbu. Osim što će raskomadati neprijatelje, poslužit će i kao izvor svjetlosti i automatski odbijati laserske hice, a može poslužiti i kao zujalica koja će neke totalno izluditi. Prekrasno je napravljen, čak i treperi simulirajući, valjda, gibanje nekakvih ultragustih kvanta energije fuzioniranih sa silom na višem nivou razumljivom samo *Jedijima*!? (*Urk?!? – Ed*). Iako nema krvi kad komadate neprijatelje, ostao sam iznenađen kada sam sa svjetlosnom sabljom otfikario *Stormtrooperu* ruku. Jednostavno morate uživati u poklonjenoj pozornosti svakom detalju ove igre. Sljedeća cool stvar je što vaš lik uči kroz igru. Naime, naglasak je na razvoju *Sile* i tzv. *force pointsima* kojima usavršavate svoj lik napredujući u

Multiplayer brija

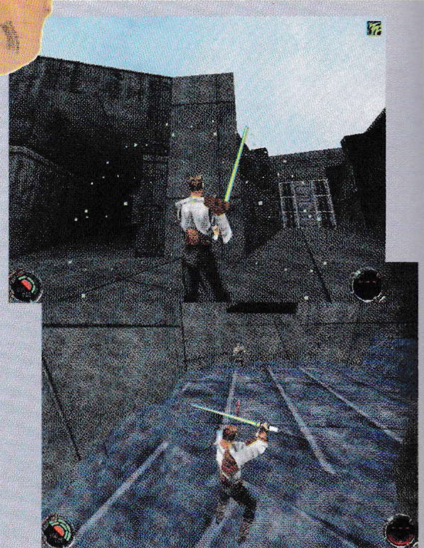
Iako spajanje u multiplayer igru nije baš jednostavno, detaljno je objašnjeno te ne bi trebalo predstavljati problem. Ubrzo ćete otkriti da se adiktivnost razbuktala i uslijedit će stvari spočetka teksta. Žao nam je, upozorili smo vas, tako da nas ne gnjavite u redakciji dok igramo u mreži kočeći rad Studija.

ZANIMLJIVO



Demo se u svoj svojoj težini, koja iznosi više od 21 MB, udostojio preplivati *Veliku Baru* za 5 sati na modemu brzine 33600 bps-a. Inače, autori preporučaju igranje u niskoj razlučivosti, pogotovo na bržim Pentiumima. Zanimljivo. Srećom, tu je moj vjerni *3Dfx* koji je i na ovoj igri pokazao svoju snagu. Dobri stričeki iz *Lucas Artsa* pobrinuli su se da se ne osjećate usamljeno poslije odigranog demoa pa su upucali u nj i jedan multiplayer nivo. Iako će iskusniji igrač demo odigrati za sat vremena, nemojte oklijevati, nabavite ga samo ako imate prilike za to. Pošto smo prvo prešli demo uzduž i poprijeko, mislili smo da smo naučili sve o *JK-u*. Kako smo se samo prevarili! Igranjem demoa otkrivate otprilike 20% Jedijeve čarolije. Kupite si punu verziju igre i sve će vam postati jasno kada vam u jednom trenutku metar iznad glave preleti *Tie Bomber* ili vas umalo zgazi *AT ST*, pa će vam sve biti jasno! Eh da, *LucasArts* je obećao *Jedi Knighta* u verziji za *Jabuku* tako da će i *Macovci*, nakon dugo vremena, moći uživati u jednoj sočnoj i masnoj igri.

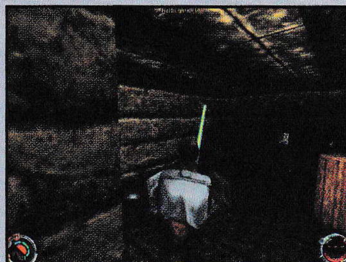
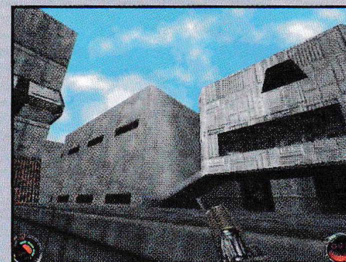
određenim vještinama (da, baš kao u *FRP* igrama). Osnovne moći su brzina, vid, skok i povlačenje, a najkorisniji je skok koji će vas nebrojeno puta dovesti do tajnih prostorija prepunih *goodiesa*. Povlačenjem možete kojiput izvući oružje iz neprijateljevih ruku (da, baš kao i na filmu). Brzina vam dodaje malo soli na rep pa se brže krećete, a vid vam omogućava percepciju u mraku. Tu su i svijetle strane: sposobnosti liječenja, uvjeravanja, zasljepljivanja i apsorpcije udaraca. Kao i uvijek, tamna strana je pravo veselje: telekineza, davljenje na daljinu, munje i destrukcija. Oprezno odaberite što ćete od toga razvijati jer o tome ovisi završetak igre! Sila nije neiscrpna, oprezno koristite njene mogućnosti, a one su vam pokazane u donjem desnom dijelu ekrana.
I što na kraju reći o ukupnom dojmu? Na sreću, ovaj puta uopće nema diskusije. Ako imalo volite *Ratove zvijezda*, obvezno odigrajte ovu igru. No, možda smo vas podcijenili, možda ste već završili Jedija. Ništa zatom, onda otrčite po *Shadows Of The Empire* (*koji je u ovom broju opisao Patrik Pencinger i da, sve sumnje su opravdane, Patriku su u posljednje vrijeme glavna brija Star Wars i 3Dfx kartice - Ed*), najnoviju *LucasArtsovu Star Wars* ekstravaganciju za vlasnike 3D ubrzivačkih kartica, i povedite još jednog pobunjenika, *Dash Rendara*, na avanture u *Star Wars* svemiru.



Prava fešta počinje kada se, nakon nekoliko početnih nivoa, konačno dočepate sablje. Čim čujete poznato zujanje i treperenje, žlijezde će vam naglo početi lučiti adrenalin. Svjetlosna sablja unosi sasvim novu dimenziju u igru. Primjerice, njome možete odbijati neprijateljske laserske hice, doslovno otfikariti ruku Storm Trooperu itd.

Jedi Knight
Lucas Arts

Igrano na:	P166MMX, 32 MB, Win95
Grafika:	89%
Zvuk:	93%
Igrivost:	95%
Min. konfig.:	P100, 16MB, Win95
Druge plaforme:	N/A
UKUPNO:	92%


Dizajneri nivoa su odlično obavili svoj posao. Osim što su zaista veliki, nivoi obiluju i zanimljivim grafičkim detaljima. Svaki nivo se tematski razlikuje od ostalih, tako da igra ne prelazi lako u dosadu. Kao što vidite, kombinacija razrađene arhitektura i raznolikih tekstura, na kojima se zaista nije štedjelo, uspijeva vjerno dočarati atmosferu filma. To je, dosad, uspjelo jedino prethodiku Jedi Knighta – legendarnom Dark Forcesu.

HARD DISK
IBM
Najbolji rezultati na testovima
SIGURNOST
KAPACITET
BRZINA
MATIČNE TX PLOČE, KONTROLERI
ASUS
SOUND BLASTER
CREATIVE
CREATIVE TECHNOLOGY LTD
INTERNET NA 56K
USRobotics
VIDEO KARTICE
matrox
ATI
DEUS RAČUNALA
Zagreb, Potočani 8
tel. 45 53 610 fax. 45 53 615
http://www.deus.hr
info@deus.hr
DEUS

C.V.P. INFO
Zagreb, Potok 24
Tel/fax: 155-554
Mob: 099 440-842
PRODAJA I SERVIS PC RAČUNALA
KVALITETNE KOMPONENTE ZA PC RAČUNALA
POPRAVCI monitora, napajanja, pisača, telefaxa
RAČUNALA I KOMPONENTE
NA KREDIT OD
12 i 24 RATE !
INTERNET.MULTIMEDIJA.NADOGRADNJE
GoldStar WESTERN DIGITAL HEWLETT PACKARD Genius
ATI EPSON star CHERRY

VISTA
ZAGREB, SORTINA 15
TEL/FAX:01/ 6525-340
6554-999
NOVO! NA 12 RATA (bez jamaca) -za Pravne i fizičke osobe-
KOMPLETNA PC RAČUNALA

Pentium 133	Pentium 166 MMX	Pentium 200 MMX
cpu INTEL	cpu INTEL	cpu INTEL
16 MB RAM-a	16 MB RAM-a	16 MB RAM-a
HDD 1.3 GB	HDD 1.3 GB	HDD 1.3 GB
14" color LR NI	14" color LR NI	14" color LR NI
4.390 kn	4.748 kn	5.578 kn

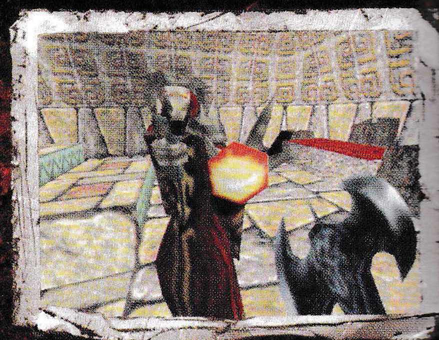
LASERSKI PRINTERI
OKI 4W Japan
600 dpi, 4 str/min.
1.613 kn
PC BLAGAJNA SA PROGRAMOM I PRINTEROM
8.400,00
MOBITELI MOTOROLA OD 1.750 kn
Multimedia
Fax/Modemi
PC Računala P-100 do PENTIUM II 300
Sve cijene su veleprodajne.

PRINTEX
Laščinske ledine 12
10 000 Zagreb
Tel./Fax: 00 385 1 233 6676
TVS
APC
HEWLETT PACKARD
EPSON
QUANTUM
JANUS











HEXEN II

HEXEN II

The Beginning of the End

Vrijeme: srednji vijek

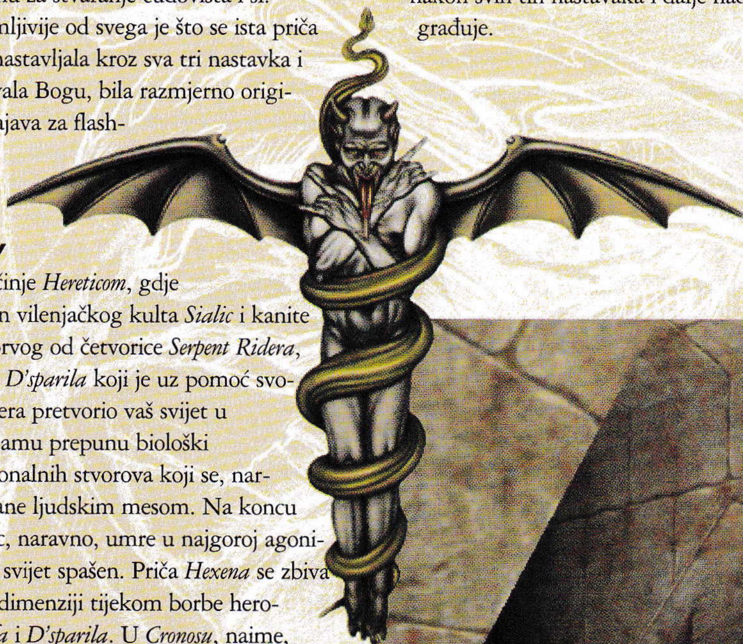
Tema: tamni dvorci, kuga, boleštine, kaos

Uloge: Smrt, Kuga, Glad i Rat - četiri jahača apokalipse

Damir Rukavina će na bolniji način morati saznati zašto su srednjevjekovne katedrale često bile poprište naukovanja.

Hexen je svojedobno s punim pravom nazivan Heretic 2. Naime, Heretic je bila prva igra s Doom engineom, omogućavala je igraču gledanja po Y osi, tj. gore-dolje. Bio mu je ponuđen i inventar koji je, između ostalog, sadržavao i powerupe koje je mogao aktivirati kad je htio, za razliku od Dooma, gdje ih je mogao aktivirati tek kad bi ih sakupio, tj. koristio je metodu sličnu Pac Poweru. Drugim riječima, pred vama je bio rafinirani Doom, fino napunjen detaljima - vaš su lik, primjerice, krasile zanimljive mogućnosti, poput plivanja, letenja i sl. Sve u svemu, igra nije bila veliki hit, ali se ipak dobro prodavala, toliko da je vođa projekta mogao kupiti otok, a stigao je i novi nastavak.

Godinu dana nakon *Heretica,* na tržištu je osvanuo *Hexen*. Proglašen njegovim izravnim nasljednikom, ovaj akcijski RPG/FPP hack'em-up rabi poboljšani *Doom* engine i nosi mnoge novine. Primjerice, vaš lik je ovaj put jedan od trojice: mage, cleric ili fighter. Što se, pak, grafike tiče, kocke su još bile prisutne, ali je osvjetljenje bilo malo dorađenije. Naravno, čudovišta su bila originalnija i ljepša izgledom. Osim toga, magični su predmeti među klasičnim magijama rabili i onu za stvaranje čudovišta i sl. Najzanimljivije od svega je što se ista priča uporno nastavljala kroz sva tri nastavka i što je, hvala Bogu, bila razmjerno originalna (najava za flashback).



The Trilogy

Priča počinje *Hereticom*, gdje ste vi član vilenjačkog kulta *Sialic* i kanite uništiti prvog od četvorice *Serpent Ridera*, dotičnog *D'sparila* koji je uz pomoć svojih partnera pretvorio vaš svijet u mračnu jamu prepunu biološki nefunkcionalnih stvorova koji se, naravno, hrane ljudskim mesom. Na koncu negativac, naravno, umre u najgoroj agoniji i vaš je svijet spašen. Priča *Hexena* se zbiva u *Cronos* dimenziji tijekom borbe herojskog *Elfa* i *D'sparila*. U *Cronosu*, naime, vladaju ljudi koji ortodoksnim pravilima triju vladajućih frakcija drže moć magije i čitav svoj narod u šaci. No, sve se zacrni kad se pojavi drugi *Serpent Rider*, *Korax (svaka sličnost s Domagojom Korakom je isključena – Ed)*, i ne pokori vođe vojske, arkanuma i crkve, i tako skoro uništi svijet. Naravno, mali broj onih koji su uspjeli zadržati glavu na ramenu (doslovce) ulazi kroz dimenzijski prolaz u *Koraxov* svijet i na koncu pobiju korumpirane vladare i samog *Jahača*. U trećem dijelu, *Eidolona* (posljednjeg *Ridera*) progone sve *Cronosove* snage, ali on u najtežem trenutku dobije podršku. Naime, njegovo su novo društvo četvorica malo opasnijih "jahača apokalipse": *Smrt*, *Kuga*, *Glad* i *Rat*. Dotično društvo je vrlo brzo bacilo u očaj nekad sretnu zemlju (ne mogu vjerovati da ovo pišem) i izazvalo četvero ljudi odlučnih da ih unište. Eto, to je priča.

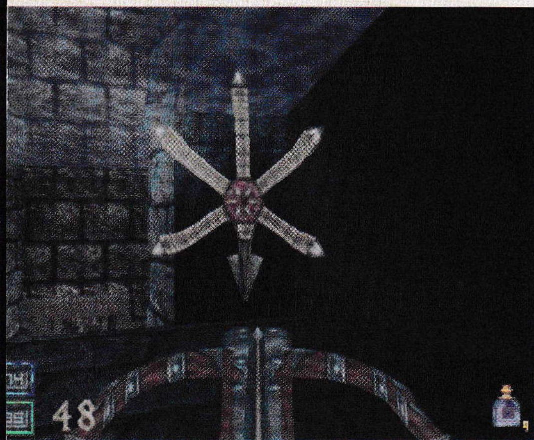
Istini za volju, ispričavši je vama ovdje, ne čini mi se više posebnom. No, kao što sam prije spomenuo, pohvalno je što se ona i nakon svih tih nastavaka i dalje nadograđuje.

Quake engine je u posljednjih par mjeseci postao vrlo aktualna stvar. Među ostalim razlozima, korištenje ovog idealnog obrasca namijenjeno je jednostavnijem stvaranju igara koje koriste 3D kao osnovu. Znam, ovo i nije toliko loše uzmemo li u obzir da će proizvodnja novih igara ići brže i da će stvar koristiti većina popularnijih firmi. No, iza ovog pomalo naivnog zaključka, krije se zanimljiva činjenica. Naime, ako sve te igre imaju jedan te isti engine, koja je razlika među njima? U redu, možda će između dvaju proizvoda postojati neka varijacija u gameplayu, ali to neće spasiti stvar. Još bi se možda mogla naći jedna razlika, drugačije kolor-palete, i to je uglavnom sve. Dakle, meni samo ostaje ocijeniti nekolicinu Quakeova, a vama podržati proizvođače u njihovoj manufakturnoj proizvodnji. No, prije nego što pokrenem industrijsku revoluciju, opisat ću prvu igru u nizu korisnika

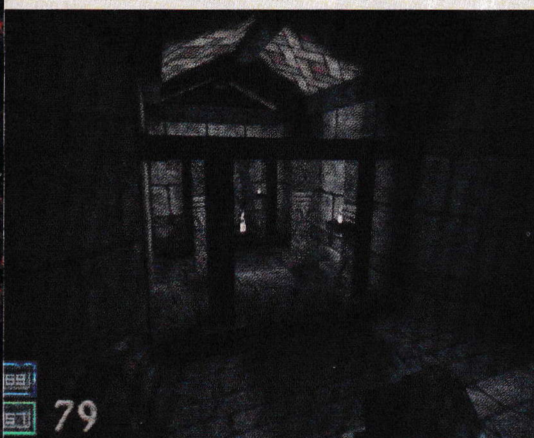




Neprijatelji u Hexenu 2 su odlično animirani, od malog i na prvi pogled bezopasnog pauka pa do ovog svinjolikog stvora. Naravno, tako glatka animacija se nije mogla postići bez motion-capturea koji su u Ravenu obilato koristili...







Pogledajte kako Hexen 2 u GL verziji i na 3Dfx kartici ima glatke sjene i nijansiranje. No bez brige, igra i u normalnoj, procesorskoj verziji još uvijek izgleda dovoljno dobro da bi bila igriva.

Quakeovog enginea. Ime joj je *Hexen 2* (k vragu, kako sam informativan) i dolazi iz tvrtke koju pamtimo po osrednjim proizvodima i koja, začudo, nikad nije izazvala neku buku svojim igrama. Naravno, riječ je o *Ravenu*, koji nikada u povijesti svoga postojanja nije načinio neku veću grešku u svojim igrama, čime je, između ostalog, i zadobio moje poštovanje. U redu, prije nego počnem raspravu o tome što valja ili ne valja u *Hexenu 2*, prvo ću pojasniti odakle se razvija priča o *Hexenu*. Stoga, ako znate što se događalo u prijašnjim nastavcima, preskočite sljedeći dio teksta, a ako već sada osjećate da vam se igra neće svidjeti, prijeđite na sljedeću recenziju (zvuk jecanja u pozadini i pucanj).

Maju mu, gdje je ta puška kad mi najviše treba

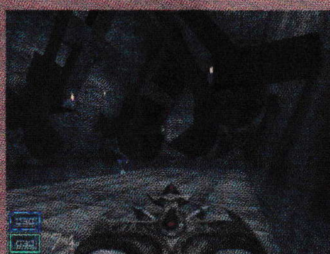
Kao što ste i sami mogli zaključiti, *Hexen 2* se zbiva u fantazijskom srednjevjekovnom razdoblju, što znači da su uglavnom sve vesele stvari u srednjem vijeku ostale cenzurirane. Da, prijatelji (znate koji), svijet u kojem se ova igra odvija je fantazijski, što znači da su posvuda kule pune novca i pohotnih djevica, koje obično treba pokupiti čim ubijete demona toliko neproporcionalnog da su mu glavne životne funkcije svedene na mahanje repom i oslobađanje neprobavljivih tvari (oklopi, mačevi, štitovi, pacemakeri, aparatići, leće, mobiteli...). Drugim riječima, sve je svedeno na klasični AD&D-ovski setting, gdje lik napreduje skupljajući iskustvo, rješavajući slagalice i ubijajući najodurnije spodobe koje ljudski um može smisliti. Likovi koje ćete naći u *Hexenu 2* tvore novu skupinu barbarskih koljača koju možemo podijeliti u četiri klase. Da skratim priču, ponuđen vam je križar, ubojica (žena koju biste prije strpali u bordel nego u lopovski ceh), paladin i nekromant. Svi oni imaju neke prednosti nad ostalima, tj. status bar koji predstavlja njihove osnovne fizičke i psihičke sposobnosti. Svaki od protagonista, dakle, prolazi kroz svakojake nivoe i skuplja iskustvo kojim nakon nekog vremena prijeđe nivo, dobije skill i čitav svijet učini ljepšim mjestom. Što to znači? To znači da likovi svoje posebne vještine mogu rabiti za hvatanje drugih na terenu ondje gdje im najviše paše. Primjerice, zahvaljujući svom vodenom bogu, paladin nakon nekog vremena može plivati kao da trči, ne bojeći se da će se udaviti (gdje su tada bile boce sa kisikom). Nadalje, neke su osnovne stvari u cijelosti promijenjene. Prvo i prvo, igra je ovaj put ozbiljno usmjerena višim ciljevima - avanturistični koncept sa slagalicama za nijansu ozbiljnijima nego u prošlom nastavku koji je u cijelosti bio doom. Da, bilo je korisnih predmeta i nekih glupih naređenja tipa "odnesi" predmet A do predmeta B, ali se sve nakon nekog vremena svelo na bjesomučno nabijanje protivnika koji su samo nadirali. No, nemojte me krivo shvatiti - i ovdje je većina igre posvećena borbi (izgleda savršeno). Što dakle imamo: FPP hack'em up s avanturističnim elementima, dobrom borbom i lijepom 3D(fx) grafikom. Ipak, to simpatično novo rješenje nosi i nove probleme. Naime, vi s vremenom očistite sve negativce na nivou, nakon čega slijede sati zamornog bauljanja po hubovima i rješavanja kojiput doista teških slagalicama. Prvi je

Modem play

Razvikani multiplayer u Hexenu 2 je razočaravajuće iskompliciran i u osnovnoj koncepciji uopće ne nudi igru s nekom željenom osobom. No, zahvaljujući društvu u Hexenworldu (posebno Satanicu), i taj je problem riješen. Prvo i prvo: morate u DUN-u (Dial-Up Networkingu) pod Connection izabrati Dial-Up Server i omogućiti pristup nazivatelju. Ako želite, izaberite šifru u odgovarajućem izborniku. Kad ste gotovi s tim, samo stisite OK i pričekajte društvo. S Microsoftovog sitea, po mogućnosti, pokupite DUN V 1.1. Ako ste, pak, onaj koji zove, morate u DUN-u odabrati Make New Connection i proći kroz rutinu odabira broja, lokacije, imena itd., i nakon toga jednostavno nazvati prijatelja. I da, u svakom ga slučaju pitajte za password. Sretno.









Arhitektura u Hexenu 2 je mnogo razrađenij ai detaljnija nego u Quakeu pa je zato Hexen 2 i sporiji od Quakea2. Također je paleta boja puno bolje koncipirana nego u Quakeu pa sjene izgledaju uvjerljivije i realnije, pogotovo ako igrate GL verziju Hexena. Ovo su slike iz 3Dfx verzije.

nivo vrlo jednostavan, iako ima nekih zafrknutih mozgalica koje će vam oduzeti oko pola sata. Nakon toga ide simpatična boss borba s jednim od četiriju jahača apokalipse i novi svijet. Problem kod ovog koncepta je možda malo nagao prelazak s onog lakog na prokleto teško. Naime, nakon što upadnete u astečki hub, javit će se strah od gadnijih neprijatelja i preteške slagalice koje su obično i prilično zabavne, tako da se ona loša strana koju sam spomenuo može ignorirati. A osim toga, ako baš ne ide, tu su i solveovi, zar ne?

U svakom slučaju, design hubova je vrlo raznolik. U redu, predpostavljam da sam to rekao već u desetak prošlih recenzija, no ovaj mi put morate vjerovati na riječ (screenshot ahoj!). Ipak, bez obzira na to, i ovaj ću put reći štogod o nivoima jer ne popunim li kvotu za tekst, Kristijan će me skalpirati *(hmm, mislim da ću ipak pribjeći kastriranju – Ed)*. Dakle, kao što sam vjerojatno već spomenuo, *Hexen 2* se odigrava na četiri velika huba sastavljena od 6 manjih nivoa.

Poveznost nivoa je slična kao i u prošlome *Hexenu*, tj. igrač mora prošvrljati po njima, u pojedine ući i nekoliko puta i obavioti neku funkciju predmetom koji je našao u nekom drugom nivo. I da, u *Hexenu 2* se ti mali hubovi učitavaju vrlo dugo. No svejedno, čitava koncepcija rješavanja nivoa se svodi na interdimenzionalno putovanje vrlo lijepim nivoima složenim po motivu huba u kojem ste nalazite. Primjerice, ako ste u srednjovjekovnom hubu, švrljat ćete po velikom dvorcu koji u sebi ima sve fine detalje, poput kovačnice, mesnice, krojača i sl. Naravno, ništa nije onako idilično kako izgleda, jer ako zagrebete po površini, saznat ćete što je *Kuga* učinila tom svijetu. Naime, u potkrovlju mesnice je hram bratstva *Gladi* (!), itd. Naravno, svaki nivo ima svoju priču koju iščitavate s različitih predmeta: dnevnika stanovnika, tajnih skripti, mramornih ploča, memorijala, pa čak i s epitafa. Da, *Hexen 2* tjera nepismenost iz ovog tipa igara jer, vjerovali ili ne, čitajući ćete jedino i završiti nivo. Drugim riječima, ono što pročitate na nekoj lokaciji nije puki dodatak priči, nego uputa ili samo natuknica o nekoj vrlo važnoj lokaciji. Da ne duljim, igrivost je produbljena finim designom nivoa i složenim slagalicama koje će dati svojevrstan štih, no i odbiti vrći dio igračke publike.

"Razlikuje se od ostalih. Vrlo originalno."





Kao i kod svog prethodnika, tako se i u Hexenu 2 šećete ogromnim nivoima podijeljenim na tzv. hubove. Sviđa nam se takav pristup iako se ponekad malo teže snaći...



Big boss glavom i bradom... I baš je danas ustao na lijevu nogu...

Conclusium

Za završetak sam ostavio nešto o samim protivnicima. U *Hexenu 2* negativci su pametniji, opasniji, i gadniji nego u *Quakeu*. Neki od njih brzo izbjegavaju vaše projetile, dok drugi imaju toliko snage da vas mogu satrti jednim-jedinim udarcem. Osim toga, svi su vrlo lijepo animirani i pravi ih je užitak ubijati (ne mogu vjerovati da ovo pišem). I na vašoj su strani neki aduti (među njima i oružja), ali ih sami pronađite i iskoristite maksimalno. Sve u svemu, prepuštam vas sudbini. Osim toga, u SOS-u vjerojatno ima mjesta i za one "beznadne" (završio sam igru prije nekih tjedan dana). Zaključak ove Teme broja bit će malo drugačiji od stereotipnog "prodao bih i majku da mogu ovo odigrat još jednom". Naime, *Hexen 2* ni u kojem slučaju nije bolji od ostalih, iako predstavlja svojevrsnu novost svojim avanturističnim konceptom.

Među inim stvarima, razlog ovakvom stavu je grafika, koja bi bez obzira na svoj glamur mogla biti mnogo bolja (*Quake 2*: zagrc, slina, povišenje tlaka, ti bokca itd.), i pomalo neusklađeni avantura-roleplaying-hack'em up efekt. Sve u svemu, *Hexen 2* je jedna vrlo solidna igra koja zaslužuje pozornost igrača zbog svoje jedinsvene razlike od ostalih igara. Osim toga, koliko zapravo treba da igre postanu ovako dobre?

Hinternet

Hexen 2 je također igriv i preko globalne mreže. Kako? Vrlo jednostavno. Prva stvar koju trebate je skoknuti do Hexenworldovog sitea i pronaći najnoviju listu web servera. Nakon toga, učitajte samu igru. Na kraju vam jedino ostaje da u opciji za IPX/SPX upišete server na kojem kanite igrati i pobijete nekoliko Jenkija.

Hexen 2
Raven

Igrano na:	P133, 16MB, Win95
Grafika:	79%
Zvuk:	60%
Igrivost:	88%
Min. konfiguracija:	P90, 16 MB Win 95
Druge plaforme:	N/A
UKUPNO:	80%

Vrhunska oprema!
MREŽNA
SVEC
LAN & Connectivity
Maloprodaja
Veleprodaja
Povoljno
Odmah dostupno
Zagreb:
Trg J. F. Kennedya 6
tel. 01/233 88 44
fax. 01/21 65 44
Split:
R. Boškovića b.b. (Prima 3)
tel. 021/31 32 55
fax. 021/56 10 39
Rijeka:
Laginjina 4a
tel. 051/22 78 48
fax. 051/22 79 20
CHIPOTEKA
Ekskluzivni zastupnik za Hrvatsku

PC info
MULTIMEDIA PRICE BARRIER SMASHED
PROVEDETE LI VIŠE VREMENA UZ KOMPJUTER NEGO S LJUDIMA KOJE VOLITE
BIRAJTE PAŽLJIVO!
NDC OpenEther
Novell Labs Tested & Approved
Zubovačka 15, 10090 ZAGREB, CROATIA
Tel. 01 192 669, Fax 192 174
d.o.o. za proizvodnju, prodaju i održavanje informatičke opreme
adaptec HEWLETT PACKARD APC EPSON Seagate

derbi INFORMATIKA
Lastovska 9/1, tel. 6158144
PC RAČUNALA ZA...
UREDE
multimediju
INTERNET
IGRE
OSIGURANA DOSTAVA I OBUKA
POSEBNA PONUDA ZA IGRAONICE

EDINKOM
PENTIUM 166 MMX
MB VX Pro-512 CACHE, CPU INTEL 166 MMX, MEMORIJA 16 MB EDO, HDD 1,2 GB WD, FDD 3,5", VGA 2 MB EXPERT COLOR (TV IZLAZ), MONITOR 14" ADI PROVISTA, TIPKOVNICA BTC HR WIN95, MIŠ MICROSOFT + PODLOŠKA, MINI TOWER
4.644,- KUNA
Microsoft OEM
WIN 95 ... 560,-KN
Office 97 S 2.127,-KN
MULTIMEDIJA KIT
CD ROM 24X ACER
ZV. KARTICA 16 BIT
ZVUČNICI 180 W
856,- Kuna
PENTIUM 200 MMX
MB VX Pro, 512 CACHE, CPU Intel 200MMX MEMORIJA 16 MB EDO, HDD 1,6 GB WD FDD 3,5" NEC, VGA 2 MB S3 TRIO 64V+ 15" COLOR MONITOR ADI 4P, TIPKOVNICA BTC WIN95, MIŠ MICROSOFT, MINI TOWER...
5.799,- KUNA
KREDITIRANJE
LEASING
GARANCIJA 18 MJESECI
Za državne ustanove 4% popusta, Cijene su bez p.p.
RADNO VRIJEME: PON.-PET. 8-17 SATI SUBOTA 9-14 SATI
EDINKOM d.o.o. Zagreb, Križna7 tel./fax: 615 9999, 615 5541
e-mail: edinkom@zg.tel.hr URL: http://www.edinkom.com
OVLAŠTENI PRODAVAČ: "BINEL" d.o.o., DARUVAR, Slavnik 5 tel: 043/333 017, fax: 043/335 017

The Crow: City of Angels (PC)

Za vrijeme igranja cheatove uključujete pomoću sljedećih tipki:

F6	*beskrajna energija*
F8	*skok na slijedeći dio nivoa*
F9	*nema neprijatelja*

Privateer 2: The Darkening (PC)

Za vrijeme space-to-space leta:

1. Upišite ALT-n da dođete do navigacijskog displaya
2. Upišite f
3. Unesite neki od slijedećih cheatova (i stisnite ENTER):

NO TALENT	*besmrtnost*
REP ME UP	*popravak*
PETY PETY	*punjenje afterburnerskog goriva*
CHILL OUT	*hlađenje lasera*
NAPALM	*beskrajne nuklearke*

Helicops (PC)

Za vrijeme igre stisnite / i upišite:

IRONMAN	*neuništivost*
REGENWEAP	*regenerira naoružanje*
REGENDAM	*regenerira zdravlje*
REGENALL	*regenerira sve*
WIN	*završite misiju*
CLOAK	*cloaking*
IRANGE	*beskrajni domet svih oružja*
EYE	*mijenja kut pogleda*

Hyperblade (PC)

MDMKSB	*jači napad i obrana*
SHUIN	*tajni team*
POTATO	*manji likovi*
SPICYBRAINS	*obrnuti likovi*
GORILLA	*golemi likovi*

Test Drive: Off Road (PC)

Upišite ove šifre umjesto svog imena:

CHEAT1	*četiri nova auta*
CHEAT2	*šest tajnih staza*
CHEAT3	*off-road video*
CHEAT4	*No clipping*

Rebel Moon Rising (PC)

FWMITHRA	*neuništivost*
FWMIGA	*puna oružja i oklop*
FWMARIT	*puno zdravlje i kisik*
FWKITTY	*nevidljivost*
FWWARP##	*preskoči na misiju broj ##*
FWIGIVEUP	*skok na slijedeću misiju*
FWBERT	*jetpack*
FWBARNEY	*brojač FPS-a*
P & S	*stisnite sve zajedno da skinete sliku u 16-bitnom TGA formatu*

Cheat mjeseca

Ultima Underworld (PC)

Pritisnite i držite F10 te pritisnite neku od sljedećih tipaka na tipkovnici:

G	super snaga
I	pojačaj svjetlo
W	skok na slijedeći nivo
Z	stvaranje vremenske rupe

Perfect Weapon (PC)

Za vrijeme igre upišite slijedeće šifre i potvrdite sa ENTER:

GMGODM	*neuništivost*
GMPETE	*svi powerupi*
GMKILL	*neprijatelje je lakše ubiti*
GMBIGH	*dobijate veliku glavu (0_o)*
GMBORG	*postanite cyborg (jos veći 0_o)*
GMNORM	*vratite se u normalu*

Šifre za nivoe:

1	*DBDBBABA*
2	*ADDCAADC*
3	*ACBABBCC*
4	*ADDDCACC*
5	*DDBDBBCA*
6	*CCDBCCDA*
7	*AADBDDAC*
8	*CADDCBCC*
9	*ADAABADB*
10	*BADDBBBC*
11	*ABBDADDA*
12	*DCADCAAC*

Necrodome

Pritisnite [T] prije svih naredbi za terminal za poruke:

knight	*neuništivost*
gimmesomesugarbaby	*sva oružja i oprema*
excalibur	*sva oružja*
shrubbery	*svi power-upovi*
rabbit	*puna oružja*
igotbetter	*puno zdravlje*
verysmallrocks	*beskrajna municija*
smallrocks	*puna municija*
unladenswallow	*beskrajni benzin*
swallow	*punjenje benzina*
camelot	*kraj nivoa*
grail	*pokupite zastavu*
alreadygotone	*sve arene su dostupne*
antioch	*pobij sve neprijatelje*
runaway	*paljba svim oružjima*
coconuts	*prekid/pokretanje linearnog kretanja*

Imperium Galactica

Pritisnite SHIFT i upišite KAROLY i dobit ćete pristup do slijedećih cheatova:

C	*sve kolonije i izumi*
V	*dodaj 100,000 kredita*

HACKER
NARUDŽBENICA

digimark
digitalni marketing

Digimark d.o.o.

Kozarčeve Tene 20
Zagreb

CD ROM i 3D kartice

Bok!

1. Imam Pentium sa S3 Trio 64V+ PCI karticom i želio bih nabaviti neku kvalitetnu 3D karticu, ali ne razumijem trebam li ovu izvaditi i staviti 3D ili se ona nadograđuje na postojeću? Vjerojatno ćete misliti da sam lud, ali ipak vas molim da mi to pojasnite i predložite neku dobru 3D karticu.

2. Je li izašao u prodaju CD Rom 24X?

Davor iz Zagreba

1. Imam jedan odgovor - kartice temeljene na 3Dfx čipovima, od kojih je najbolja Diamond Monster 3D. Možeš je kupiti i u Hrvatskoj, samo prolistaj ponude naših oglašivača. 3D ubrzivačke kartice najčešće na sebi kombiniraju i funkciju klasične video kartice tako da većinu takvih kartica ugradiš umjesto postojeće video kartice, no neke kartice (poput Diamon d Monstera) su isključivo 3D ubrzivači, dakle moraš ih spojiti na postojeću video karticu. Uz Diamondicu dolazi kabel kojim izlaz iz svoje video kartice spajaš na video ulaz Diamondice. Ostaje ti da priključiš monitor na video izlaz Diamondice, pokreneš Windoze, instaliraš drivere sa priloženog CD-a - i to je to! Diamondica je ujedno i jedna od rijetkih 3D kartica koja zahtijeva ovakva "čudna" rješenja sa dodatnim kablom, većina ostalih kartica su all-in-one rješenja koje u sebi objedinjuju funkcije video kartice i 3D ubrzivača. Iako je ova posljednja varijanta jednostavnija i ugodnija za korisnika, valja znati da takva hibridna rješenja uvijek daju slabije performanse od isključivo 3D kartica, jednostavno zato što hibridna kartica ima više tranzistora i dodatne logike koja generira određena kašnjenja.

2. Da

Direct 3D

Cijenjeno uredništvo!

1. Je li Microsoftov Direct 3D isto što i 3D grafička kartica? Ako nije, što je bolje?

2. Je li moguće negdje zamijeniti svoj procesor za bolji i pritom samo platiti razliku u cijeni?

3. Kako se mogu priključiti na Internet i kolika je pretplata?

Davor iz Zagreba

1. Direct 3D je komponenta DirectX drivera koja vodi brigu oko iscrtavanja 3D grafike. Dakle, riječ je o skupu programčića koje poziva većina igara i ti se programčići onda brinu kako 3D pozive koje im igra upućuje što više ubrzati s obzirom na hardver tvog računala. Dakle, Direct3D komponenta će itekako znati iskoristiti MMX procesor i, naravno, 3D kartice. Capeesh?

2. Što se procesora tiče, neki dileri dozvoljavaju kompenzaciju, a neki ne. Dakle, morat ćeš provjeriti kod samih dilera.

3. Prvo priključivanje na HPT Internet košta 30-ak kn. Mjesečna pretplata je 70 kn (plaćaš je bez obzira koristiš li Internet ili ne), a sat vremena koje provedeš na Internetu u razdoblju od 07:00-22:00 košta 12 kn, a u razdoblju od 22:00-07:00 će ti HPT naplatiti 6 kn. Možeš se priključiti i preko Carneta tako da nazoveš neki od njihovih ulaznih brojeva, s tim da plaćaš telefonske impulse normalno kao da razgovaraš telefonom.

Problemi sa Windozama

1. Imam P166 MMX, 32 MB, 20X CD ROM. Kod startanja Windowsa 95 pojavi mi se DOS poruka da mi fali MTRR.VXD. Što to znači i mogu li to nabaviti kod prijatelja koji ima Windowse 95, ako je potrebno, a ako nije, kako se riješiti poruke?

2. Zanima me kakve su to 3Dfx grafičke kartice, tko ih proizvodi i, dakako, cijene?

Nenad iz Koprivnice

1. Prema svemu sudeći, tvoj OS je pretrpio nekoliko tvojih slobodnih preinaka. Prekopiraj dotičnu datoteku od prijatelja i snimi je na svoj disk u poddirektorij SYSTEM koji se nalazi unutar direktorija u kojem su instalirani Windowsi (WINDOWS, WIN95 i sl.). To bi trebalo riješiti problem, a ako poruka i dalje ostane, pripremi se za reinstalaciju.

2. Ne postoji 3Dfx kartica, nego je to naziv firme (3Dfx Interactive) koja proizvodi 3D ubrzivačke čipove Voodoo oko kojih se diže tolika buka. Zapravo, svjetski računalski tisak prešutno naziva svaku karticu temeljenu na čipovima Voodoo, bez obzira na proizvođača, 3Dfx temeljenom karticom ili, kraće, 3Dfx karticom. Od svih proizvođača koji nude 3Dfx temeljene kartice, najbrža je Monster 3D renomiranog proizvođača Monster, a to je ujedno i jedna od rijetkih koja je isključivo 3D upgrade – dakle, priključuje se na postojeću. Kod nas možeš kupiti Diamondicu u bundleu s 10-ak originalnih igara (Tomb Raider, Mech Warrior) ili bez njih, što, naravno, u konačnici dosta snižava cijenu. Što se same cijene tiče, verzija s bundleom dođe okvirno 1200 kn, a bez bundlea oko 900 kn, no za točne podatke nazovi oglašivače koji u Hackeru nude dotične kartice.

Nintendo 64 + CD ROM

Molim vas, pomozite! Nedavno sam kupio Nintendo 64 i zanima me isplati li se kupiti dodatni CD ROM za tu konzolu!

Stipe

Sve ovisi o tome što zapravo očekuješ od N64. U biti, Nintendo je izbacio CD ROM da bi ispravio pogrešnu odluku managementa koji je odlučio Nintendo 64 temeljiti na cartridgeima, a ne CD-ROM-u poput Sony Playstationa. Kao, proizvođači igara će izbacivati igre na cartridgeu, a FMV animacije će kao neobavezni dodaci svakoj igri izlaziti na CD-u, ovisno kako procjeni pojedini proizvođač igara. Jedini problem je što ta ideja nije uopće zaživjela kod proizvođača igara. Kao i uvijek, odluka je na tebi.

Želim raditi igrice

Želio bih naučiti raditi igrice na PC-u. Zato vas molim da mi kažete postoji li kakav program i gdje ga mogu nabaviti. Molim vas da mi ukratko objasnite kako se rade igre, ako je to uopće moguće objasniti.

Berislav

Posao oko stvaranja igrica je vrlo složena stvar i zahtijeva tim stručnih, talentiranih i kreativnih ljudi te financijera sa strane koji će ih svakodnevno opskrbljivati pizzama i pivom. Najjednostavniji način da se pripremiš za buduću karijeru je savladati programe 3D Studio, Photoshop i slične i već si učinio prvi korak (naravno, nemaš li smisla za dizajn, ta znanja ti ništa ne vrijede) ka tituli grafičara. Želiš li se baviti samim programiranjem igara, ne možeš proći bez detaljnog poznavanja asemblera i C++. Ako nisi totalni računalski freak koji ne zna kuda bi s vremenom, savjetujem ti da odmah odustaneš od programiranja jer je konkurencija među programerima igara toliko oštra da fakat samo najbolji uspijevaju.

C&C frka

Kad god igram original C&C ili Red Alert, uvijek me izbaci na 4. misiji - i kod NOD-a i kod GDI-a. Isti je slučaj i sa originalnim NFS2 - uvijek mi na Monolith Studio napiše CANNOT FIND SPECIFIED FILE i izbaci me van. Kupio sam dodatke za Red Alert i ne znsam ih uopće podići. Kako se zove dodatak za NFS2? NFS2 mi se vuče po ekranu kao crknuto pile, zašto? Imam Intel P133, 32 MB, 8xCD ROM, grafičku karticu Matrox Mystique sa 2 MB RAM-a te Win 95. Nedostaje li mi što? Postoji li šifra za drugi nivo u igri Duke 3D i ako da, koja je?

Siniša

Što se C&C-a tiče, moguće rješenje je u tvojoj Win konfiguraciji. Dakle, možda bi pomoglo reinstaliranje Windoza. Igraš li igru iz DOS-a, možda probleme stvara no-name zvučna kartica koju možda imaš u računalu. Je li ti HD možda popunjen? Provjeri... Također, bilo bi dobro pokrenuti ScanDisk da provjeri da je li sve OK sa strukturom diska. I na kraju, možda ti se oštetio CD s igrom ili ti je CD ROM slabije kvalitete pa ima problema sa čitanjem CD-a (to ćeš najlakše provjeriti probaš li kod prijatelja pokrenuti igru). NFS2 je čudna stvar. Osobno poznajem par ljudi sa istim konfiguracijama kojima NFS2 radi različitim brzinama. NFS2 i inače nije primjer brzine i jedino na 3Dfx kartici radi bez trzanja, tako da je vjerojatno riječ o traljavom programiranju. Šifre za Duke smo već objavljivali u Hackeru...

Fragile Allegiance

Je li izašla puna verzija igre Fragile Allegiance koju sam vidio na demo CD-ROM-u iz ožujka i, ako jest, kolika joj je cijena i gdje se može kupiti.

Unaprijed hvala

Cijena tvoje omiljene igre je oko 400kn, a možeš je nabaviti u manje-više svim CD-ROM shopovima. G'luc

POD za Nintendo

Hoće li igra POD za N64 biti na tržištu i gdje?

Marko iz Zagreba

Nismo dobili nikakvu informaciju o tome, ali ako izađe, vjerojatno će to prvo biti u Japanu.

NARUDŽBENICA

Naručujem _____ kom.

"K@ko na Internet u Hrvatskoj"

VHS kazetu i tiskani priručnik.

po cijeni od **72** kune.

Plaćanje pouzećem.

Ime i prezime: ....

Ulica i broj: ....

Pošta i grad: ....

Telefon: ....

Vlastoručni potpis: ....

HACKER

stari brojevi
PRETPLATNIČKI KUPON

JANUS
LINGUA

Petrinjska 11
10000 Zagreb

HACKER

BESPLATNI
mali oglasi

JANUS
LINGUA

Petrinjska 11
10000 Zagreb

HACKER

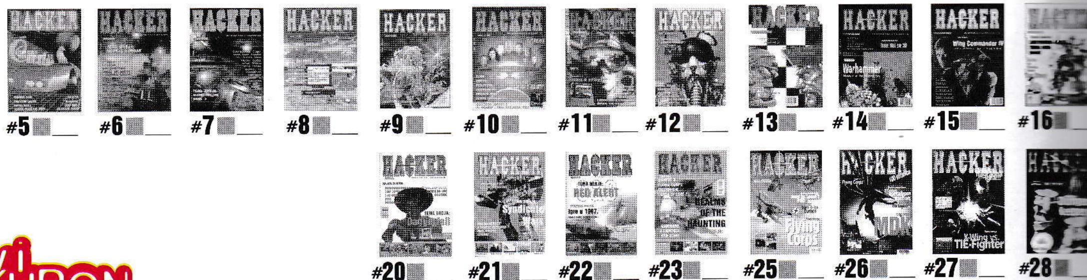
enciklopedija
IGARA

JANUS
LINGUA

Petrinjska 11
10000 Zagreb

Ukoliko Vam nedostaju neki od brojeva "Hackera", možete ih naručiti po cijeni od 11 KN.

K(X)rižićem označite željeni broj i naznačite koliko brojeva želite.



stari brojevi
PRETPLATNIČKI KUPON

Želim se pretplatiti na časopis "Hacker"

- *06. mjeseci* /platiš 4 dobiješ 6 / *88 KN*
- *12. mjeseci* /platiš 8 dobiješ 12 / *176 KN*
- *16. mjeseci* /platiš 12 dobiješ 16 / *220 KN* + *kapa* HACKER ili *majica*

Broj pretplata: ____

Ukupna vrijednost: ____

Ime i prezime: ____

Ulica i broj: ____

Pošta i grad: | | | | | | ____

Telefon: ____

Plaćam: *Pouzećem pri primitku (poštanski troškovi 9 KN)*
Uplatom na žiro račun 30105-603-28346 (u banci ili pošti)
(svrha doznake: pretplata na "Hacker" od ___ do ___ broja, primatelj
→ Janus Lingua, Petrinjska 11, 10000 Zagreb

Ovdje upišite tekst oglasa



Ime i prezime: ____

Ulica i broj: ____

Pošta i grad: | | | | | | ____

Telefon: ____



Želim naručiti ◯ *kom.* "Enciklopediju Igara" *po cijeni od* 80 *kn*

Želim naručiti ◯ *kom.* "Enciklopediju Igara2" *po cijeni od* 90 *kn*

Želim naručiti ◯ *kom.* "Enciklopediju Igara" *i* "Enciklopediju Igara2" *po cijeni od* 138 *kn*

Ime i prezime: ____

Ulica i broj: ____

Pošta i grad: | | | | | | ____

Telefon: ____

Vlastoručni potpis: ____

Uz "Enciklopediju Igara" *i* "Enciklopediju Igara 2" *dobivate i dvije poklon diskete sa* Shareware *igrama.*

Cybermage (PC)

Ave Hacker!
Vaš sam vjerni čitatelj već dugo. Nabavio sam si besplatni E-mail. Imam dva pitanja na koja bih molio hitniji odgovor.

1. Postoje li šifre za Cybermage (ako postoje molio bih popis)?
2. Igrao sam demo Monkey Islanda 3 (vi ste ga sigurno odigrali), no ne mogu izaći iz sobe u kojoj sam rasplakao jadnog Wallya. Što trebam učiniti? Pozdrav od
Krunoslava

**1. Cybermage šifre smo već objavili pa ih potraži u nekim od prijašnjih brojeva.
2. Presjeci uže sabljom i okini topom. Povratna sila će baciti top (a time i Guybrusha) na putovanje kroz vrata.**

Crusader2 (PC)

Zapeo sam u misiji gdje treba uključiti protuzračnu bateriju koja treba uništiti neprijateljski transport. Kad i kako to napraviti? Dobio sam poruku da nađem Tram Station, ali mi to nikako ne polazi za rukom. Otvorio sam ona vrata u zidu i otipkao šifru, ali dalje ne ide.
Denis

**Denise,
Crusader: No regret je jedna od igara koje nisam završio, no svejedno sam pokušao doći do rješenja - jednostavno ga nisam mogao nigdje pronaći.Usput, zamolio bih čitatelje da, kad mi šalju pitanja za neku igru, čim preciznije opišu dio igre koji ih muči (navesti broj nivoa ili poglavlja) jer su neka pitanja vrlo neprecizna i tada je vrlo teško dati odgovor. Primjer nepreciznog pitanja je sljedeći zahtjev u vezi igre Twinsen's Odyssey.**

Twinsen's Odyssey (PC)

Pokušao sam dizalom u under-gas, ali ne mogu izaći iz zatvorene prostorije. Znam da treba pritisniti prekidač, no zid je previsok. Molim vas pomozite jer nemam Internet.

Na žalost, ne mogu ti pomoći jer mi nisi naveo na kojem si svijetu zapeo, a riječ je o doista ogromnoj igri. Šteta, jer sam ti stvarno htio pomoći (Evo prijedloga: nazovi Kristijana u redakciju i opiši mu svoj problem uz točan opis mjesta i nivoa na kojem si zapeo, a ostatak prepusti meni. Čitamo se na ovom mjestu u broju 32). Primjer dobro postavljenog pitanja je sljedeći primjer čitatelja Danijela.

Drowned God (PC)

Nalazim se na trećem CD-u u trećem poglavlju The realm of Din. U početnoj sobi je zagonetka na zidu, a u kamp prikolici zagonetka u monitoru. Kako riješiti te zagonetke?
Danijel, 042/43 836

Ma koliko se trudio, ne mogu naći rješenje tvoje slagalice. No možda pomogne netko od čitatelja. Heto!. Ya can't win'em all!

Space Quest 6 (PC)

Ušao sam u hotelsku sobu, gdje su me zarobila dva tipa. Uspio sam se osloboditi i onesposobiti ih, ali ne znam što dalje?

**Ahm.....
Pogledaj na stol gdje su CD-i. Ponavljaj gledanje sve dok Roger ne pronađe odgovarajući CD. Ubaci CD u CPU i uključi ga. Ostatak posla ima veze sa humidifierom i datacorderom. A dalje? Paaa, neću ti kvariti iznenađenje...**

Dungeon Keeper (PC)

1. Kako ući u svoje podanike, tj. kako promatrati njihovim očima?
2. Kako izgraditi tamnicu i mučionicu?
3. U kojem nivou dobijam vampire?
4. Postoje li šifre za ovu igru?
A.P. iz Splita

**Ne bi li manual ipak bio prikladniji izvor informacija? U redu, pretpostavimo da si jednostavno jedan od onih koji uz igru nisu dobili upute (akhmm).
1. drži SHIFT i klikni na podanika. Easy, non?
2. Sve ćeš moći izgraditi kad dođe vrijeme. A do tada - šuti i gradi ;)
3. Ne znam točno broj, ali, koliko se sjećam, to se događa na jednoj od posljednjih misija.
4. Da**

Gabriel Knight 2 (PC)

Zapeo sam na šestom CD-u, imam 596 bodova, imam plan sjedenja, Gracein plan rada, dalekozor, uže, natpis Privat, ključeve sobe u podrumu, program opere, dijagram lustera, svećenikovu karticu, talisman, Von Gloverovo pismo, Gabrielovo prvo pismo, Gracein novčanik, ključeve Gabrielova auta. Kako dalje?
Dražen

OK, to je popis inventorija koji imaš. No gdje je opis problema, mjesto na kojem si zapeo? Nisi konkretno naveo što te muči. Ništa, javi se ponovno sa preciznim opisom problema...

Stars (PC)

Bok!!! Prelazim odmah na stvar. U Hackeru broj 27 opisali ste igru Stars. Rekli ste da je shareware. Ja sam je skinuo sa Avaulta i piše da je demo. Pitanje: je li Stars demo ili shareware. Najbolji ste! Puno pozdrava od Jadrana.
mandekic@mailexcite.com

Vjerojatno si nov u ovom području, zar ne? Svejedno. Shareware i demo kod igara znače potpuno isto. Savvy?

The City Of Lost Children (PC)

Stigao sam do jedne osobe - Cyclops. Njemu smeta jaka buka. U tom trenutku imam zvono i, kad pozvonim, on kaže da mu smeta buka, ali ne makne se s mjesta. Kako ga maknuti?

S obzirom da ova igra nije prošla baš najbolje na tržištu, izgleda da se nikome nije dalo pisati solve. Pokušao sam napraviti čudo, ali izgleda da nema pomoći

Discworld

Hi,
Kako u Discworldu postati heroj? Imam samo magični talisman. Molim vas objavite rješenje ove igre.
Andija iz Zagreba

Rješenje za Discworld je već objavljeno, ali svejedno ću ti pomoći. Ahm: da bi postao heroj, potrebni su ti sljedeći predmeti: hej, pa ovo će mi uzeti 3 KB teksta. Andrija, bilo bi najbolje da me kontaktiraš preko Hackerovog E-maila pa ću ti poslati opsežno rješenje. Ovdje nije riječ o lijenosti, nego o svrsi SOS rubrike. Naime, pitanju koje zahtijeva ovako opsežan odgovor, mjesto je u rubrici Rješenja. Prolistaj neke od objavljenih brojeva, u okviru spomenute rubrike objavljeno je kompletno rješenje Discworlda.

Carmageddon (PC)

Napišite šifre, a ako ne postoje, opišite kako varati pomoću Nortonovog Disc Editora.

Hi, imam problema sa 22. stazom Carmageddona. Kad god krenem, onaj mi se idiot sa bagerom zabije u prednji dio auta i rasturi me. Vrijeme mi je 1:00, a nigdje nema pješaka. Postoji li šifra za ono Pedestrian Respawn? Postoji li instant uništenje svih neprijatelja?
Siniša, 01/3880-027

Sve u vezi šifri i kodova za Carmageddon bilo je u prošlom broju (znam to jer sam osobno napisao te šifre). Šifre za Pedestrian Respawn i instant uništenje svih neprijatelja, na žalost, ne postoje.

Redneck Rampage (PC)

1. Ušao sam u trgovinu i ubio dvojicu iza pulta i jednog sa sačmaricom (čuvao je željezna vrata), ali gdje je ključ za njih?
2. Ubio sam sve seljake i zaustavio automobil. Može li se ući u nj (zapravo, što učiniti s njim?)
3. Može li se ući u veliku staju ili popeti na nju?
4. Postoje li šifre za ovu igru? (Navedite ih).
5. Postoji li ova igra za PSX?
Toni iz Dubrovnika

Hmmm, moram te razočarati, no korak-po-korak rješenja za FPP-ove tipa Redneck Rampage, Quake, Duke i sl je skoro nemoguće objaviti zato što se radi o igrama tipa ubij, pokupi ključ, otvori vrata, pronađi tajni prolaz, ponovo ubij i tako unedogled. Šifre za igru su objavljene u prošlim brojeva Hackera, a verzija za PSX, koliko smo upoznati, još ne postoji.

Mortal Kombat 3 (PC)

Ne znam kako birati Smokea. U igrici ima 6 kocki u koje, prema manualu, idu tajne šifre. U svaku kocku ide određeni simbol i na kraju se dobije tajna šifra. Simboli su: MK, Rayden, Skull, Dragon, Yin/Yang, 3, Qvestion, Lightning, Goro, Shao Kahn. U manualu su ti simboli i numerički označeni na sljedeći način: Dragon=0, MK=1, Yin/Yang=2, 3=3, Qvestion (?)=4, Lighting=5, Goro=6, Rayden=7, RShao Kahn=8, Skull=9. Tako, primjerice, šifra koja onemogućuje potez bacanja protivnika mogla bi se prikazati i u numeričkoj formi: 100100. Stoga, molim vas, odgovorite mi postoji li šifra pomoću koje se može birati Smoke, a ako postoji, koja je?
Suljic Dino iz Vrgorca

Izgleda da je MK3 još uvijek popularan (probaj Virtua Fighter 2 opisan u ovom broju). Za Smokea pokreni igru tako da u DOS promptu upišeš MK3 0666.

Dungeon Keeeper (PC)

Trenutačno igram Dungeon Keeper i zapeo sam na misiji gdje se nalaziš između dvije bitke (heroji i plavi Keeperi). Ubio sam sve što ima bijeli, no plavi protivnik se ogradio zidovima. Među magijama nema Destroy Walls, što da radim?

Dok sam igrao DK, imao sam istih problema s tom misijom. Jedino je rješenje da radiš brzo i da sa impovima probiješ neutvrđene zidove (da, Plavi Keeper se zazida tek kad mu se previše približiš).

PROBLEM MJESECA — Broken Sword

Došao sam u Irsku. Ne mogu prijeći preko zida i ne mogu popraviti pumpe u baru. Čemu služi mokri ručnik kad ga ne mogu uporabiti na kanalizaciji? Imam ručnik, klaunov nos, sliku, bateriju, dijamant, ID, kutiju šibica, buzzer, maramicu. U jednom Hackeru ste rekli da, ako želimo popraviti pumpe u baru, treba povući najistaknutiju polugu i baciti je na ulaz u bar. Koja je to poluga i kako se baca pred ulaz?
Ivan

Dok autor rješenja još uvijek okajava grijehe unutar oficijalne Hacker-tamnice (tetanus uključen), pojasnit ću ti o čemu je riječ. Onaj dio rješenja o navodnom bacanju nema nikakve veze s pravom situacijom, jer u igri trebaš jednostavno aktivirati/okinuti prekidač kod vratiju na ulazu u pub. Što se, pak, zida tiče, provjeri jesi li sve napravio (po mom iskustvu, predmet koji treba za penjanje dobije se nakon razgovora). Naime, kad odeš do zida, moraš uporabiti ključ za kanalizaciju (nešto kao klin), tako da ga zabiješ u rupu u zidu, popneš se preko njega i prijeđeš preko.

Nalazim se u Siriji (drugi CD). Gdje ću nabaviti 50 dolara, koliko traži taksista me odveze na Bull's Head Hill.

Ahm 2.... Razgovaraj sa Nejom i daj mu loptu. Na Artu iskoristi frazu. Vrati se u pub i daj manageru WC četku (kakve igre igramo), odi u WC i pokupi ručnik. Vrati se u Nejovu štalu, ondje bi se on trebao igrati s loptom. Udari mačku i pozvoni zvoncem na stolu. Uzmi slomljenu statuu. Iskoristi papir na slomljenoj statui. Nakon toga razgovaraj s Duaneom i prodaj mu statuu za famoznih 50 dolara koje tražiš.

Zapeo sam na drugom CD-u u Siriji. Matchbox sam dao prodavaču tepiha da me pusti u kavanu. Ondje sam razgovarao s taksistom da me poveze, ali trebam novac. Gdje ga mogu naći? Pomozite! Kod sebe imam: Plastic Nose, Red Ball, Photograph, ID card, Metal Rod, Plaster, Chalice, Buzze i Soggy Tissue.
Mihael iz Zagreba

U Irskoj sam (drugi CD)
HRGPHWOAR! DOSTA DOSTA! Uvjerili ste me... U sljedećem broju ide ponovno rješenje Broken Sworda!
1. Kako maknuti konobara s vratiju?
2. Kako popraviti crpku u baru?
Objavite rješenje ove igre!
Hoćemo.

NAGRADNA IGRA

Kupujete li novo računalo ili nadograđujete staro? Tražite Western Digitalov hard disk!

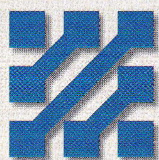
Kupovinom računala sa hard diskom Western Digital ili samog hard diska u vremenu od 1. travnja do 31. prosinca kod distributera tvrtke Autronic ili kod ovlaštenih prodavača postajete potencijalni dobitnik nagradnog putovanja u Hollywood za dvije osobe. Potrebno je samo na kupon koji će tijekom slijedećih mjeseci (do prosinca '97) izlaziti u časopisu BUG upisati serijski broj hard diska, zalijepiti markicu i poslati na adresu :
AUTRONIC, Ulica grada Vukovara 37a, Zagreb, najkasnije do 31. prosinca 1997.



Što su nagrade?

1. NAGRADA: luksuzni boravak 14 dana za dvije osobe u Hollywoodu, USA (7 dana Los Angeles i 7 dana San Francisko), te 1.000 $ u novcu. Ako imate dvoje djece do 15 godina i njihov boravak je besplatan. Boravak podrazumijeva put avionom, smještaj u hotelu, rent-a-carom na raspolaganju tijekom boravka.

i još 99 drugih nagrada



Western Digital

Hurr

HOLLY



PRAVILA

Potvrda na poštanskom žigu uvažavat će se kao kriterij prispjeća. Kuponi koji pristignu nakon predviđenog roka neće se uvažavati. Dobitnik bilo koje nagrade ne može tražiti novčanu protuvrijednost. Dobitnik prve nagrade snosi troškove oko putovnica, viza i sl. Zaposleni u Western Digitalu, djelatnici distributera tvrtke Autronic i ovlaštenih prodavača proizvoda Western Digital ne mogu sudjelovati u nagradnoj igri.

Izvlačenje nagrada bit će obavljeno krajem siječnja 1998., a dobitnici će biti izvješteni o dobivenim nagradama poštanskim putem.

Western Digital (www.wdc.com) proizvodi i usavršava hard diskove za osobna računala, radne stanice i servere. Kako bi što više zadovoljila zahtjeve svojih kupaca tvrtka Western Digital proizvodi diskove vrlo visoke kvalitete i mogućnosti, sa kvalitetnom podrškom i servisom. Detaljnije informacije o proizvodima tvrtke Western Digital kao i o nagradnoj igri možete dobiti kod distributera ili ovlaštenih prodavača s logotipom ove nagradne igre.

Proizvode Western Digitala možete nabaviti kod ovlaštenog distributera, tvrtke **AUTRONIC**, Ulica grada Vukovara 37A, Zagreb,
tel. 6111-044, fax 6111-018; te kod slijedećih ovlaštenih prodavača:
EDINKOM, Zagreb, 01/2338 224; **EXCEL COMPUTERS**, Osijek, 031/120 500; **PENTAGRAM-ECOM**, Zagreb, 01/6155 508; **PENTAGRAM-ECOM**, Split, 021/362 969; **TAMADA**, Pula, 052/540 487; **TIMES**, Zagreb, 01/372 233;
kao i kod slijedećih tvrtki koje u svoja računala ugrađuju Western Digital hard diskove **AJNA**, Pula, 052/217 191; **BERNY COMMERCE**, Zagreb, 01/301 340; **CADING COMPUTERS**, Zagreb, 01/313 503; **COMING**, Karlovac, 047/611 646; **COMPING-LDA**, Zagreb, 01/2303 777; **DERBI INFORMATIKA**, Zagreb, 01/6158 144; **DUBROVNIK-TIM**, Dubrovnik, 020/413 450; **EUROCOM PLUS**, Zagreb, 01/322 691; **IB OPREMA**, Zagreb, 01/6110 811; **INFODATA**, Zagreb, 01/337 205; **INFOING**, Karlovac, 01/621 700; **MD TRADE**, Rijeka, 051/214 605; **PC-SERVIS**, Zagreb, 01/2300 377; **P.N.P ELECTRONIC**, Split, 021/370 888; **POINT**, Zagreb, 01/6530 999; **RIVET**, Zagreb, 01/301 701; **SPIN**, Osijek, 031/127 019; **STORM COMPUTERS**, Zagreb, 01/2337 219; **TRON**, Split, 021/324 943; **ULTRA**, Zadar, 023/333 111; **VENDOR COMPUTERS**, Zagreb, 01/6118 102;

autronic computers

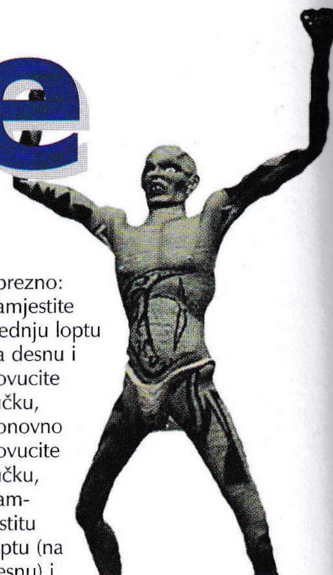
a za

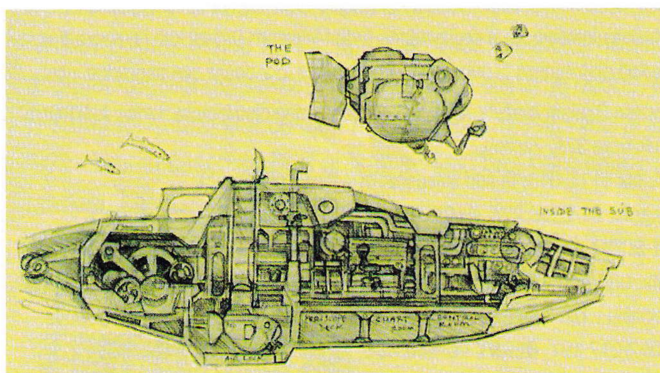
WOOD



I najzanimljivije igre nas ponekad odbiju svojim frustrirajućim i nemogućim zagonetkama. Tada većina igrača odustane od igre iako im nedostaje samo sitnica da bi je završili, čak štoviše – igra im se zgadi. Ako se i tebi slično dogodilo, poštovani čitatelju Hackera, tada je vrijeme da potražiš pomoć u ovoj rubrici jer nema te igre koja bi Krešimiru Laušu polomila zube. Objavljujemo završni dio prohoda odlične Sierrine avanture Lighthouse, igre koja je Sašu Batinca bacila na koljena.

Lighthouse



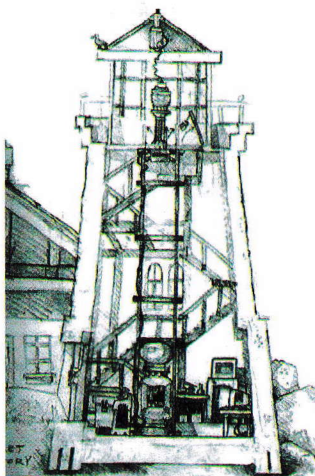


Svjetionik

Izađite iz laba i uđite u study sobu. Klikajte na puzzle box i uporabite medaljon (iz inventorija) na sivom disku (iza njega su dva crvena, suzolika oblika). Načinite klik na gornji gumb. Ovaj ćete puzzle riješiti uskladite li sve simbole; počnite s kojim hoćete i sve sljedeće prstenove uskladite s njim. Činite to dok ne čujete klik. Istu operaciju ponovite sa svim simbolima. Kad ste učinili sve navedeno, poredajte oblike onim redoslijedom koji vam je bio zapisan na listu papira nađenom u kocki (valjda ste ga pribilježili). Kad ste puzzle konačno riješili, uzmite bočicu i vratite se u lab. Popnite se ljestvama i zamijenite zelenu žarulju. Uzmite još jednu iz bijele kutije (zadnje). Resetirajte računalo (ne vaše, nego ono u igri) i upalite control unit. Uđite u rupu porthole.

Toranj

Uspnite se stubama i skrenite u prvu sobu zdesna (onu u kojoj je radio birdman). Spustite se niz desni hodnik a kad ugledate dizalicu, klikajte na njenu kontrolnu kutiju. Obratite pozornost na dva utega i metalni prsten iza dizalice. Ispod kuke na dizalici je platforma. Pomoću ručke na dizalici okrenute u vodoravni položaj namjestite kuku iznad jednog od utega pa ga onom u uspravnom položaju pokupite i ispustite točno iznad platforme. Ponovite li isto i s drugim utegom i metalnim prstenom, otvorit će se vratnice. Krenite ka podmornici i usput spustite most pomoću kotača na kontrolnoj jedinici spin wheel. Zaustavite spuštanje pomoću black locking arm. Uđite u podvodno prometalo.



Podmornica

Idite u prednji kraj suba i okrenite ključ smješten ispod volana. Iz inventorija izvadite lever control arm i stavite ga u mali cilindrični otvor s vaše desne strane, AKA pedalu za gas. Tri gumbića slijeva su (odozgo prema dolje) aktivatori kontrole ronjenja, navigacijskog računala i glavnog motora. Ona dva zdesna otvaraju vrata komandnog mosta (bridge door) i kotlovnice (engine room door). Pritisnite lijevi dolji gumb za rad računala, okrenite se i klikajte na računalo, tj. diving control unit. Klikajte na dva mala prekidača i okrenite kotač, počet će se puniti lijeva tuba. Kad voda dosegne do plave crte, brzo okrenite i drugi kotač, zaronit ćete. Sada pritisnite gumb za motor (dolji). Idite u stražnji dio podmornice i otvorite vrata fly wheelom. Idite u kotlovnicu i, koristeći veliku ručku zdesna, upalite motore. Vratite se natrag, stinite i treći gumb (gornji) te se odvucite do sredine suba. Naći ćete nekoliko malih cijevi na desnoj strani, a jedna od njih krije kartu. Na njoj su naznačene koordinate (20.67 stupnjeva sjeverno i 118.96 stupnjeva zapadno). Klikajte na globus pored control pada. Unesite koordinate i stisnite ENTER. Usput unesite i koordinate vulkana (22.01 sjeverno, 119.11 zapadno). Nakon svega, na karti bi trebale biti četiri lokacije - na vrhu vulkan, u sredini, na otoku, tvrđava, desno toranj i na dnu olupina broda. Klikajte na nju pa na ENTER. Idite do pramca podmornice i gurnite gas, throttle lever do kraja i otplovite na jug.

Olupina

Iz stražnjeg se dijela podmornice spustite niz otvor hatch i uđite u mini-podmornicu. Okrenite drugu bijelu ručku iznad vaše glave, zatvorit ćete pregradu hatch, a zatim i prvu, otključat će mini-sub. Idite desno i okrenite ručku za zaronjavanje diving lever. Prvi prekidač zdesna aktivirat će robotsku ruku i kontrole. Lopta u sredini određuje putanju, a lijeva kontrolna ruka aktivira kretnju. Sada oprezno: namjestite srednju loptu na desnu i povucite ručku, ponovno povucite ručku, namjestitu loptu (na desnu) i povucite ručku, namjestite loptu i povucite ručku, namjestite i povucite, još jednom povucite. Kad tako dođete ispod brodskog otvora, načinite okret udesno i povucite diving lever. Okrenite podmornicu dvaput ulijevo, dok ne ugledate kuku na zidu, zgrabite je robotskom rukom. Ponovno zaronite. Provozajte se lijevo, lijevo, samo ručka, lijevo, lijevo, samo ručka. Ugledat ćete lubanju. Izronite podmornicu i okrenite je jedanput ulijevo. Robotskom rukom iščupajte dolji komad drveta, onaj koji je zaglavio sef. Okrenite podmornicu ulijevo. Sad morate kuku (robotske ruke) ugurati u otvor ispred podmornice. Kad uspijete, oslobodit će se i drugi komad drveta. Rukama otvorite sef i izvucite sadržaj. Mini podmornica će se vratiti svojoj mami. Ponovno upalite motor, navigacijsko računalo i zaputite se ka tvrđavi (otok na karti).





Tvrđava

Okret udesno. Uz pomoć ribičkog štapa ulovite ribu. Trkom u tvrđavu i u power control room. Unutra je stroj, slijeva mu strši ručka, a poluga zdesna. Povucite ručku. Na drugom stroju (na ciglenom je temelju) klikate, držite ručku lever arm i podignite je. Povucite drugu ručku da pokrenete mlin i dobijete struju. Izađite iz sobe i klikajte na veliki stroj za rezanje drva. Uključite ga i izrežite dva duga drva na komade. Priđite drugom stroju, uzmite drvo ispod njega i izrežite ga načetvero. Poslije ćete od toga načiniti most. Vratite se u energetsko postrojenje power control room, pa idite gore stubama. Dođite u toranj pa još gore. Pogledajte gore i zakvačite ribu na kuku. Vratite se dolje u tvrđavu i pogledajte kroz prozor. Udaljite se i ponovite postupak. Kvaka je u tome da to ponavljate sve dok ne ugledate da čudovište ulazi u toranj. Kad se to dogodi, trkom u zamračeni prolaz iza vas. Napravite si most, prijeđite ga i uđite u trgovinu metalom. Gore uz stube. Izvucite klin iz topa. Uzmite kuglu, paket baruta i fitilj. Otvorite top, stavite prvo barut pa kuglu. Zatvorite ga i zakvačite fitilj. Teleskopom pogledajte čudovište. Upaljačem zapalite fitilj i uživajte. Vratite se u metal shop i pokupite drva, ugljen, metalni kalup i metalne šipke. Drvo i ugljen bacite u peć. Zapalite vatru (upaljačem), stavite poluge u kotao, a kalup na sredinu stola. Desnom ručkom spustite kotao do vatre, sve dok se metal ne istopi. Izvucite kotao, nalijte rastopljeni metal u kalup i zaronite ga u vodu da se ohladi. Izvucite ga, imat ćete metalni predmet. Vratite se u power control room pa gore. Idite u toranj pa kroz vrata gdje je bilo čudovište. U susjednom ćete tornju naći zrakoplov. Uzmite ključ iz kutije te njime otključajte ladicu u prvom tornju i uzmite predmet. Vratite se u zrakoplov i zamijenite potrgani dio onim što ste ga maločas izlili u kalupu. Povucite veliku ručku pokraj stola. Okrenite se ka power regulatoru i okrenite prekidač na +. Upalite zrakoplov. Ako hoćete, provozajte se malo, mada to nije bitno za igru. Vratite se u podmornicu i otputujte do vulkana (postupak već znate).

Vulkan

Iz bočnog pretinca uzmite kombinirke i dinamit. Kombinirkama se riješite brave na ogradi. Obratite pozornost na kuku (na kraju vlaka) i na kopača (na početku). Natrag u vlak. Klik na main power switch iza vas. Crveni gumb pokreće vlak. S ovog mjesta možete tjerati vlak naprijed i natrag, a siva ručka služi prestrojavanju na druge tračnice. Središnji gumb aktivira kopača, a ostali kuku. Vozite se vlakom naprijed dok ne stane, potom stisnite crveni gumb da biste dobili vanjski pogled. Klik na zeleni stroj za close up pogled. Povucite ručku da podignete vlak na glavne tračnice. Vratite se u vlak. Pozor! Ove tračnice na kojima smo sada zvat ćemo glavnima, a one dvoje što se spajaju u tunelu sporednima, jer će se poslije često spominjati. Za navigaciju se poslužite kompasom. Zasad vozite ravno, dok se ponovno ne pojavi crveni gumb za vanjske poglede. Zaustavite vlak. U tunelu ste i tri su raskrižja pred vama. Vanjski pogled, klik na kutiju u sredini tunela, uzmite metalnu polugu iz nje. Također uzmite ključ iz skladišta vlaka storage compartment. Klikajte na skretnicu u tunelu i ugurajte metalnu polugu. Učvrstite je ključem. Ponovno na vanjski pogled i idite do glavnog raskrižja. Stanite. Aktivirajte kompas iz inventorija. Klikajte na mali drveni stup i otvorite ga. Sada možete rotirati vlak i usklađivati ga sa stranama svijeta na kompasu. Rotirajte ga dok se ne uskladi sa sjeverom. Krenite na sjever i na lijevo križanje. Crni čovjek će baciti kamenje na šine i vlak će stati. Dinamitom raščistite put. Još naprijed, a kad vlak stane, izađite van. Pogledajte zelena zaključana vrata. Natrag u vlak i usmjerite ga na glavno križanje. Vozikajte se okolo dok ne nađete Amandu.

Obratite pozornost na raznobojne cijevi kroz koje prolazi para, zasad samo povucite prvi prekidač. Okret desno, te iz inventorija uzmite kišobran te ga gurnite u rupu, podignit će se metalna vrata. Kad ih zakočite, uđite. U daljini su se otvorila druga vrata. Natrag u vlak i na glavno križanje main intersection. Okrenite se na sjever. Krenite naprijed pa u desnu tračnicu. Sada možete proći jer ste maločas podigli vrata. Kad vlak stane, izađite. Ne dirajte ništa u sobi. Prođite kroz desna vrata i pogledajte preko ruba. Zdesna je potrgana pokretna traka. Pogledajte je pobliže i podignite je uz pomoć kišobrana. Stavite locking pin na traku (u gornji srednji dio - ne vidi se najbolje). Prođite dalje i podignite kuglu. Uđite u sferu te je spustite desnom kontrolnom ručkom. Pogledajte oznake na cijevima. Cilj je okrenuti četiri strelice da se otvori komora na dnu. Ne okrećite dva kružna simbola. Pri vrhu su dva ventila, a ako iz jednog od njih proključa para, znači da ste okrenuli krivu strelicu. Koristite kontrole slijeva za okretanje strelica. Rotirajte prvu i drugu, ali ne i treću. Okrenite četvrtu i šestu, a petu ne. Otvorit će se komora. Iz nje pomoću umjetne ruke uzmite predmet. Sada morate resetirati strelice u prvobitni položaj (prema gore). Natrag u sobu pa okrenite kotač na srebrnoj cijevi (treća slijeva) i na zadnjoj (sedma slijeva). To će otključati glavna vrata laba crnog čovjeka. Natrag u vlak pa na glavno križanje. Okret ka istoku. Ponovno pronađite zarobljenu Amandu. Ponovno stavite kišobran u rupu kad se otvore vrata. Upalite dial na srebrnoj cijevi. Povucite ručku prema sebi da biste aktivirali magnet. Okrenite se ka kontrolama. Pritisnite središnji gumb i pokušajte pokupiti kamen s magnetom. Kad uspijete, ispustite kamen na Amandu da biste je oslobodili. Pokupite Amandu. Vratite se na glavno križanje i okrenite vlak prema istoku. Sada krenite vlakom unatraške (tako da stražnji dio vlaka gleda ga zapadu), prođite kroz mjesto gdje se sve tri trake sijeku (u tunelu). Kad ih prođete, krenite naprijed, prođite switchig box, i nakon nekog vremena stanite. Sada opet natrag i odmah uporabite switcher lever. Vlak će stati na pokretnom mostu. Sada spustite kuku i njome spustite most. SNIMITE POZICIJU. Opet idite unatraške. Zaustavite vlak čim se pokaže gumb za vanjski pogled. Pogledajte svinutu tračnicu, uz pomoć pullers naprave iz skladišta vlaka zamijenite strganu tračnicu novom. Sada opet naprijed na glavno križanje, a vlak na istok. Sada naprijed pa na lijevu tračnicu. Stanite i kopačem izbušite rupu u zidu. Prođite kroz nju, pa klikajte na komad drva na stolu. Sada složite svoj phaser vacum top pomoću dijagrama iz vašeg inventorija. Kad ga složite, vratite se na glavno križanje, vlak okrenite prema sjeveru, pa na desnu traku. Doći ćete natrag do main valve sobe. Okrenite i četvrti kotač da otključate lab crnog čovjeka. Natrag na križanje, vlak na istok, lijeva traka. Izađite iz vlaka, uzmite čekić i dinamit iz skladišta. Na dinamit stavite štampanu ploču isat. Prođite kroz rupu, pa u lijevi hodnik. Otvorite vrata i zakoraknite jedan korak unutra. Kad dark man pokuša okrenuti veliku polugu na žutom stroju, opalite ga topom. Vi povucite istu polugu. Čekićem otvorite škrinju ispo stola i uzmite nacrte. Idite do kontrola iza dr. Kricka te povucite zadnju lijevu ručku. Stisnite drugi prekidač, a dial namjestite na drugu poziciju (na displayu se mora pokazati val). Desnom ručkom pokušajte probuditi Kricka. Dajte mu Amandu i nacrte, te prođite kroz porthole. Phew, majko mila, konačno kraj!

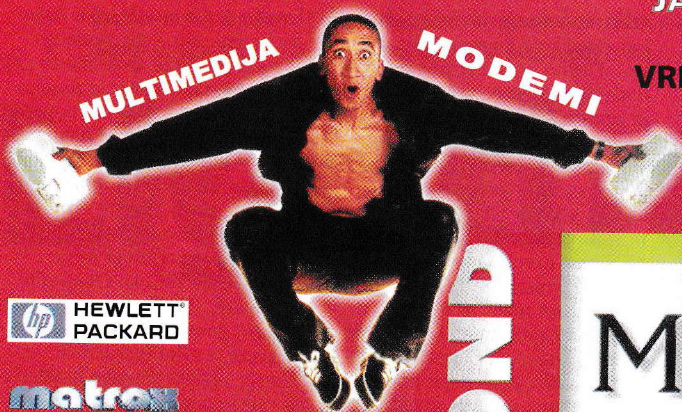


ARTES computers

PRODAJA, SERVIS I NADOGRADNJA PC RAČUNALA
IZRADA BACKUP-A VAŠIH PODATAKA NA CD

ISPORUKA ODMAH!
JAMSTVO NA 18 MJESECI!

VRHUNSKA KVALITETA UZ IZUZETNE CIJENE
TEL. 01/430-322, FAX 01/429-671



HEWLETT PACKARD
matrox
ADI
WESTERN DIGITAL
SONY
intel

DIAMOND

4MB PCI Version

3D Upgrade

Monster 3D

WITH · MIT · AVEC

FULL VERSION · VOLLVERSION · VERSION COMPLETE

- Add true 3D to your PC
- 3D-pur für Deinen PC
- Ajoutez la véritable 3D à votre PC

INKLUSIVE

- Works with your existing graphics card
- Accelerates all Direct3D games
- Provides state-of-the-art 3D features
- Easy installation with pass-through cable

- Arbeitet mit Deiner vorhandenen Graphikkarte
- Beschleunigt alle Direct3D Spiele
- Alle aktuellen 3D-Funktionen werden unterstützt
- Einfache Installation

- Compatible avec la carte graphique installée
- Accélération de tous les jeux Direct3D
- Met à disposition les plus récentes fonctions 3D
- Installation facile par câble de raccordement

JANUS

Isporuka ODMAH
Servis i jamstvo OSIGURANI

InfoLAB

Nove NAJNIŽE cijene u Hrvatskoj

Pregrađujemo Vaše kompjutore u najsuvremenije 486, pentium, MMX ili pent. PRO sisteme po najnižim cijenama. Dograđujemo CD ROMove, soundblastere, modeme, RAM, HDD, VGA cards.

Zagreb, Sokolgradska 28
tel/fax: 398-198, 398-298
http://www.iridis.com/infolab/

Krediti na 3, 6 i 12 rata

Naj jeftiniji kvalitetniji pouzdaniji

Krediti i leasing

Vrhunske kompjutorske konfiguracije I komponente:

Pent. Cyrix 166+,8MB HD1280MB 2799kn	Pentium 150 16 MB, PCI HD 2100MB 3399kn	Pent. Cyrix 200+,16MB HD2100MB 3139kn	K6 MMX,166 16 MB,Svga HD 2100MB 3559kn	P-200 MMX 32 MB, PCI HD 3100MB 4999kn
Pent.II,233 32 MB, ATX HD 2100MB 7999kn	PC Kasa sa pisačem i ladicom 5099kn	Monitor 14" ADI, digital NI,1024x768 1049kn	Monitor 15" ADI, LR NI, digital 1399kn	Monitor 17" ADI 5P+, NI, digital 2949kn
Zvučnici 120W pmpo 2way, Bassx 149kn	CD Rom20x Atapi EIDE CAV &CLV 519kn	SBlasterPro card, stereo, Midi, Joyst. 119kn	Fax/Modem Voice 33.6K int., LAPM 339kn	Laser Oki4w printer, RET 600 dpi 1529kn

Sve konfiguracije su sastavljene od najkvalitetnijih dijelova, testirane i spremne za uporabu. Navedeno je samo prijedlog, a sisteme sklapamo prema Vašim željama. Najveći izbor komponenti, opreme i periferija.

Automatski kompjutorski WIN riječnici: Hrvatsko - engleski, njemački, talijanski i obratno. Već od 299kn

Canon Color printeri: obojite Vaše snove!!!

Vrhunska tehnologija BoubleJet color tintnog ispisa na svim medijima......

MP-10, fax, printer, kopirka....3599kn
BJC-150, A4, WinJet, 360dpi....869kn
BJC-250, A4, 720x360dpi.......999kn
BJC-70, A4, portable, 1.4kg.....1269kn
BJC-4300,A4, 4str/min..........1499kn
BJC-620,A4, 720dpi, 4 tinte.....2309kn
BJC-4650,A3, 720x360dpi....2359kn
BJC-5550,A2, 720dpi...............4829kn

Kompjutori i komponente

Profesionalni servis PCja: popravci, dogradnje, preinake, održavanje
Hitne intervencije 24 sata dnevno. Servis HOTLINE: 098/274-532

Sve cijene su veleprodajne. Pridržavamo pravo izmjena usljed promjene tečaja.

VRHUNSKE PC konfiguracije...

GATEWAY2000

MICRON ELECTRONICS

štampači...

HEWLETT PACKARD

JANUS

NEZBIT computers je osigurao kreditnu prodaju računala i komponenti za građanstvo.
U taj program spadaju i kompletne EPSON i HEWLET PACKARD ponude periferija (stampači i scanneri)

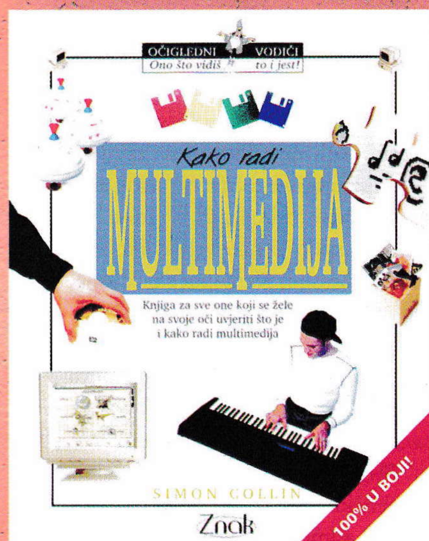
Krediti su od 12 do 24 mjeseca.

PC NEZ Pentium P5/133 računalo već od 14 kuna dnevno

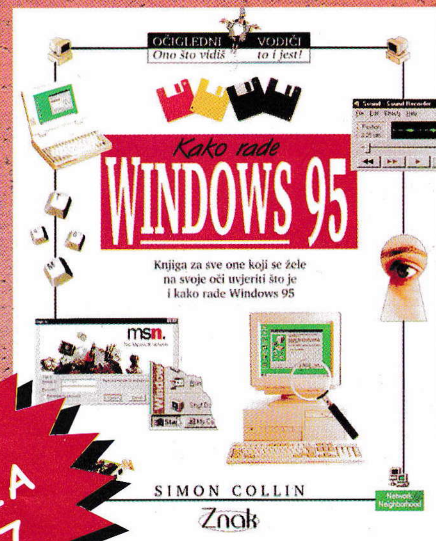
Za NAJBOLJE samo NAJBOLJE

NEZBIT computers
KNEZA MISLAVA 11/1 ZAGREB 10000
TEL: 4612-430 TEL/FAX: 4612-417
E-mail: nezbit@zg.tel.hr

POSEBNA PONUDA!



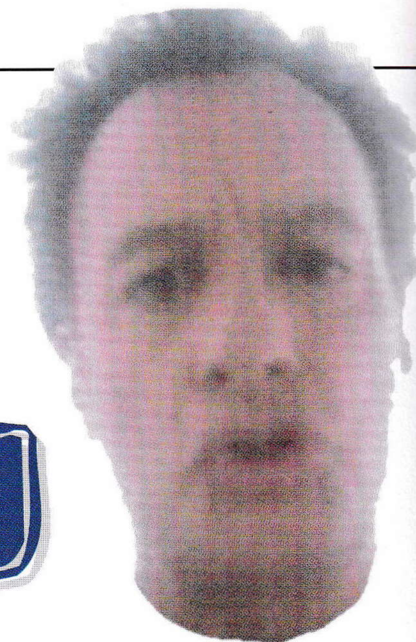




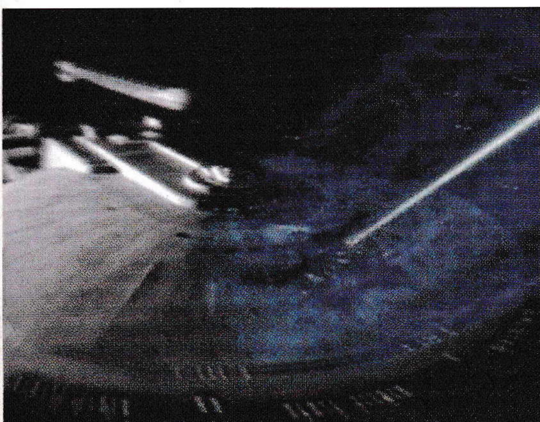
INFO '97
Paviljon: 11A
Štand: 47

TRI ZA 299 KN

Star Trek Borg



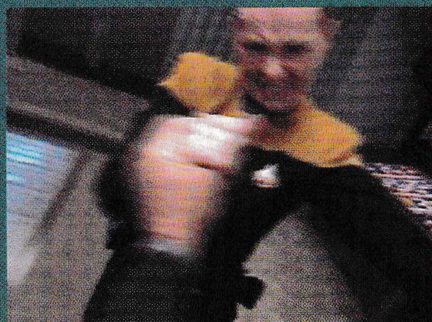
Simon and Schuster, tvorci izvrsne Star Trek Omnipedie okušali su se i u interaktivnim filmovima iste tematike. Nažalost, zakasnili su nekoliko godina. Kako svi u redakciji iz dna duše preziremo tzv. "interactive" tzv. "movie" tzv. "igre", odlučili smo Borgu ipak pružiti šansu i zamoliti najzagriženijeg Trekkera u redakciji, Daria Rakovca, da napravi opis. Evo što nam on ima reći...



Z*vjezdane staze* su fenomen o kojem više i ne treba govoriti. Danas, vjerojatno, nema pojedinca koji nije upoznat s tematikom i barem nekim likovima ove uistinu legendarne serije. Od dalekih šezdesetih i originalne postave pa sve do današnjeg *Voyagera*, *Zvjezdane staze* su sa svom svojom popratnom opremom i famom izrasle u giganta bez kojeg, po mnogima, svijet kakvog poznajemo ne bi bio isti. Generacije su, počev od naših roditelja, rasle uz kapetana *Kirka* i gospodina *Spocka*, prateći avanture svemirskog broda *Enteprise* i zajedno s njim i njegovom posadom *"išle ondje gdje nitko prije nije išao."* Razvojem računala koja po mnogo čemu nadilaze ona po kojima je tukao stari *Scotty*, horde vjernih poklonika, *Trekkera*, dobile su priliku makar virtualno ući u *svijet Zvjezdanih staza* i otkriti djelić svemirskih prostranstava o kojima su kao djeca sanjali. Od prvih *Trek* igara na Spectrumima i sličnim strojevima pa do današnjih tehnoloških čuda, štošta se promijenilo. Ne samo tehnološki, naravno. Činjenica je da se i naš osobni pogled na svijet, ali i zahtjevnost uvelike promijenila. Uzmimo kao primjer *Star Trek: Borg*. Prije godinu-dvije, ovaj bi opis od početka do kraja bio jedan veliki i, najvjerojatnije, neukusni hvalospjev. U ono vrijeme, igra bi bila čudo, savršenstvo. Danas, opći je dojam da je riječ o monotonoj gomili pokretnih sličica, što s kvalitetnom igrom ili originalnošću nema nikakve veze. Zašto?

"Interaktivni" film

Pod ovim su nam pojmom dosad "prodavali" svašta. Počev od *Wing Commandera 3*, koji je vrhunsku simulaciju svemirske borbe povezao s tzv. interaktivnim filmom, odnosno filmskim sekvencama koje se pojavljuju unutar igre i ovisno o vašim izborima određuju tijek igre, pa do *Bioforgea* i mnogo drugih, svakog dana sve brojnijih, ostvarenja. Pogledate li *Borg*, nepobitna je činjenica da, za razliku od dvije trećine jednako klasificiranih igara, on u cijelosti zadovoljava definiciju interaktivnog filma. O čemu je riječ? U ovoj igri/filmu preuzet ćete ulogu mladog kadeta *Zvjezdane flote* koji, opterećen duhovima prošlosti vezanim uz preranu očevu smrt, pokušava istjerati pravdu i osvetiti se *Borgovima* izravno odgovornim za njegovu smrt. Kad njegove težnje ne naiđu na razumijevanje kod nadređenih, u igru ulazi *Q*. Tko je on, svaki *Trekker* vrlo dobro zna. *Q* je kvazibožansko, svemoguće biće koje svoje neviđene moći najčešće koristi da bi se poigravao sa sudbinama nižih bića ili čitavih civilizacija, kao što je to činio s ljudima. Naime, upravo je *Q*, kako bi *Picardu* dokazao da mu je potreban, "upoznao" *Borgove*, tehnološki iznimno naprednu kibernetičku rasu kojoj je jedini cilj pokoriti sve živo i asimilirati u svoj kolektivni um, i ljude koji tada nisu bili nikako spremni za taj susret. Kako se sve to odvijalo, možete provjeriti u epizodi *"Q Who" Zvjezdanih staza* nove generacije, a ovdje ćemo samo otkriti da je vrhunac svega bila poznata bitka kod *Wolfa 359*, koja je svojevrsni temelj ove igre. Upravo je u toj bitci poginuo vaš otac, a *Q* će vam omogućiti da se vratite u prošlost i spasite oca i posadu *USS Righteousa*. Što se priče tiče, to je to. Dalje ide film. Što se filma tiče, pogledajte jednu od epizoda *Zvjezdanih staza* i uštedjet ćete mi trud opisivanja o kvaliteti







Oružje protiv Borga



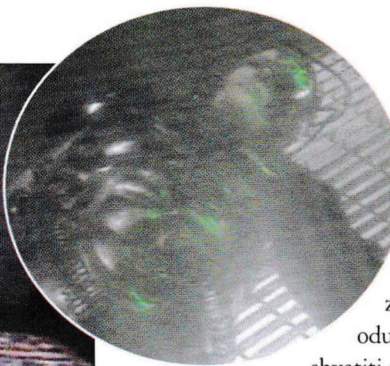
Čovjek ili mašina? U američkim proizvodima čovjek uvijek pobjeđuje.

scenografije, glazbe i glume. Čitava je igra zapravo jedna velika epizoda *Zvjezdanih staza* ili, ako vam se više sviđa, film. Sve je na visini, sve je potpuno autentično i prikazano full motion videom bez premca te ćete povjerovati da ste u pravom filmu. Problem je jedino u tomu što bi ovo trebala biti igra, a ne film.

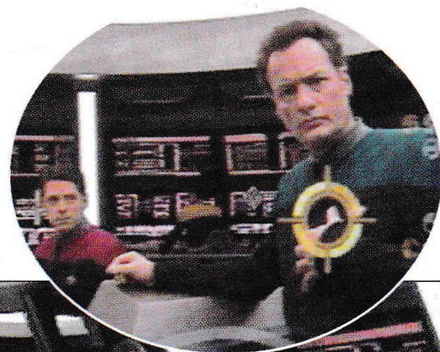
Igra?

Zbog čega je tako? Jednostavno zato što je interkativnost u ovoj igri svedena na tako mizerni minimum da se čovjek/igrač osjeća kao peti kotač. Bit svega je uživati u vrhunski digitaliziranim sekvencama te svakih par minuta učiniti nekakav izbor, a njih je opet tek dva-tri, tako da su mogućnosti za pogrešku minimalne pa čak i ako pogriješite, *Q* će vas vratiti malo unatrag i dati vam još jednu priliku. Inače, *Q*, kojeg glumi sam *John de Lancie*, najbolje je što *Borg* nudi. Njegovih poznatih cinizama i provokacija ovdje je više nego ikada. Ipak, to je premalo da bih *Borg* proglasio makar donekle isplativim rješenjem. No, vratimo se igri. Sučelje je vrlo ugodno, ali što bi čovjek i očekivao od povremenog izbora lijevog ili desnog puta. Osim toga, klikom bilo gdje na zaslonu u bilo kojem trenutku, zaustavit ćete film i uporabiti specijalni *Q-ov* tricorder koji osim izvrsnog online help sustava i *zbirke Q-ovih* komentara nudi i dobar dio rješenja aktualnih zagonetki. Sve o upravljanju dizalima i konzolama naći ćete unutra, a i više - zato kad god ne znate gdje biste, poslužite se njime. Dva klika i ponovno ste u filmu. Tu se od vas traži da odlučite hoćete li lijevu ili desnu ruku (postoji čak i to!). Pojedine situacije tražit će od vas brzu odluku. Naravno, uvijek ćete imati priliku za bezbroj popravaka, ali kojiput to neće biti tako. Zbog toga, pritisnete tipku *S* i moći ćete snimiti poziciju. Preporučujem da to činite prije svake odluke. Ako ništa drugo, zabavno je vidjeti što bi se sve moglo dogoditi donesete li pogrešnu odluku. Tako ćete, primjerice, mnogo puta vidjeti kako se sve može uništiti svemirski brod, a da i ne spominjem sve načine na koje će vas "borgificirati". Osim čistog sadizma i zabave, griješiti je korisno jer će vam se kroz pogreške često otkriti i put do pravog rješenja. Kojiput će to biti jedini način da doznate neke stvari bez kojih nikako ne biste mogli dalje. Sve u svemu, sat-dva uspješnog klikanja i igri će biti kraj, a vi ćete se pitati je li vrijedila vašeg novca. Osnovni je problem *Borga* što je prekratak i prejednostavan. Isprva će se sve činiti zgodnim: opći je dojam, audio i vizualni, očaravajući i zbog njega se, ako ništa drugo, isplati vidjeti igru. Vidjeti, ne odigrati, jer ono što se od vas u *Borgu* traži ne može se igrom nazvati, no pitanje je isplati li se za to "uživanje" toliko skupo platiti. Jednom kad ga odigrate, *Borg* će biti samo još jedna epizoda *Zvjezdanih staza*, kojih za iste novce možete kupiti daleko više, a i nećete svako malo morati pritiskati gumbe da bi se film vrtio dalje. Naravno, ako vam je veći užitak gledati je na monitoru, samo naprijed, ali, po meni, čak i zagriženi *Trekkeri* trebali bi dobro razmisliti. Najidealnije bi bilo igru posuditi i nabaviti završnu snimljenu poziciju pa u miru odgledati do kraja. Dodatnu vrijednost, doduše,





mogla bi pružiti krnja *Omnipedia* koju ćete na ovim *CD-ima* naći pod imenom *The Picard Dossier*. Mogla bi, kažem, kad ne bi bila toliko ogoljena i štura. Nakon svega, nije teško zaključiti da me ova igra nije oduševila. Nemojte me krivo shvatiti, *Borg* je kvalitetan proizvod i užitak ga je odigrati, ali mislim da je to previše novca za jedno ugodno poslijepodne. Dalje, monotonost i linearnost, ako niste *Trekker* dušom i tijelom, predstavljat će priličan problem. Da je bar moguće kretati se po brodu i istraživati ga samostalno. Bilo što, samo da igrač nije sveden na običnog promatrača. Ali sve su to pusta naklapanja. Ovu igru nemojte kupiti, ali ako je možete posuditi, posudite je. Uostalom, uskoro dolazi *First Contact*. Bit će još *Borgova*.

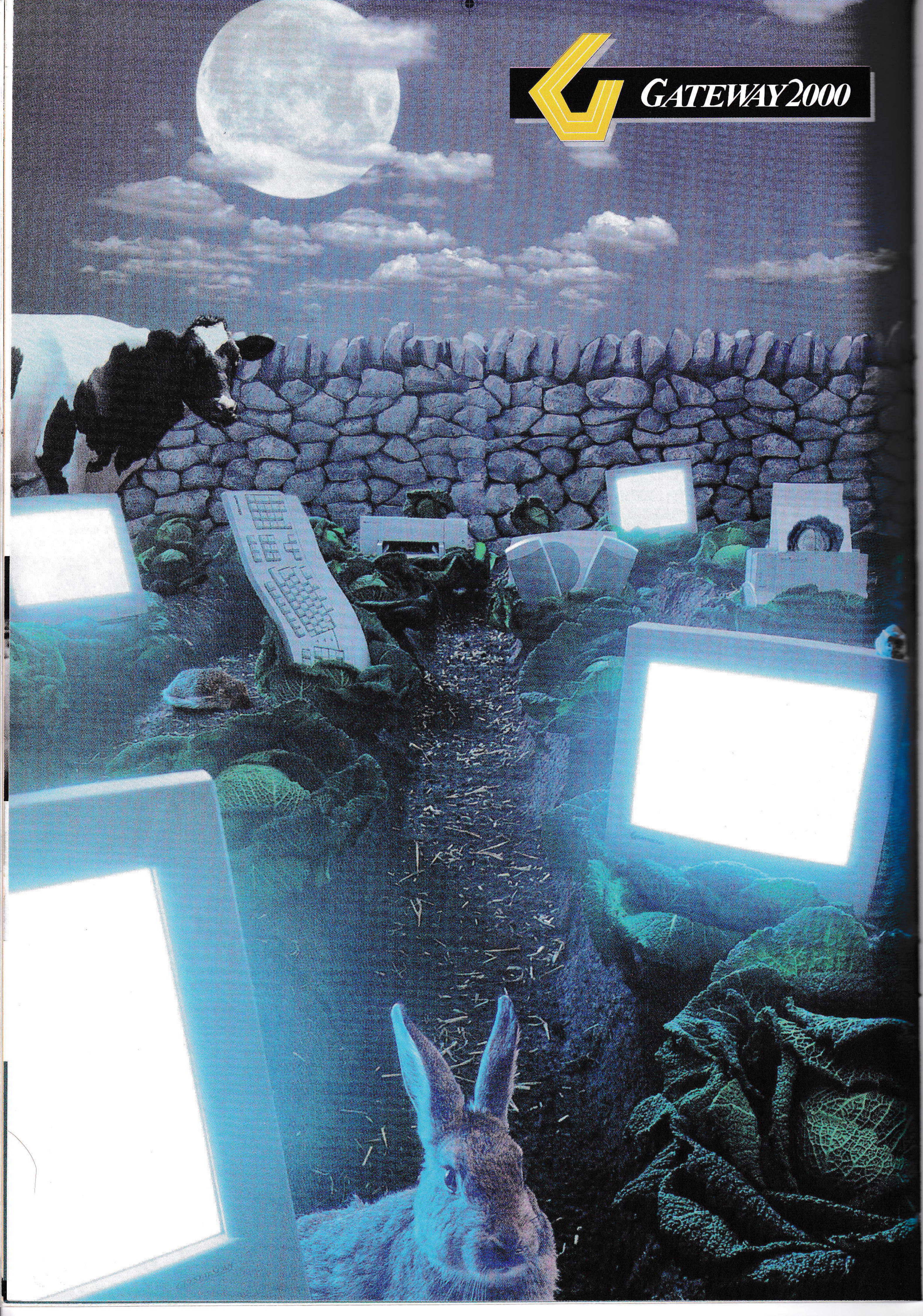




Mislite li da je Q bio iritantan čekajte da zaigrajte ovu igru. No, ovdje ćete mu barem imati priliku prosvirati po rebrima.

Star Trek: Borg
Simon and Schuster

Igrano na:	P200MMX, 32 MB
Grafika:	90%
Zvuk:	90%
Igrivost:	40%
Min. konfiguracija:	P75, 8 MB
Druge plaforme:	N/A
UKUPNO:	**60%**

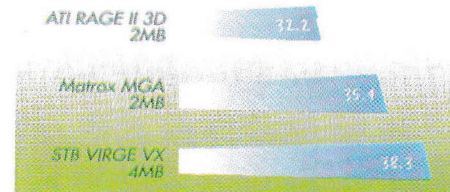

GATEWAY2000

Memory Performance Graph



Ziff Davis's Business Winstone 97 version 1.0

Video Performance Graph



High End Graphics Winbench 97



DTK computers

DTK QUIN 150 TX-430

- INTEL 150MHz Pentium
- 16MB EDO RAM 70ns, 512KB Cache
- 1.7 GB HDD 12ms
- 16x CD ROM Toshiba
- PCI S3 Trio 64V+2MB
- FDD 3,5", WIN 95 tipkovnica
- MINI Tower
- MS Intellimouse, Pad
- HR Manual

DTK QUIN MMX 166-INTEL

- INTEL MMX 166MHz Pentium
- 16MB EDO RAM 70ns, 512KB Cache
- 1.7 GB HDD 12ms
- 24x CD ROM Toshiba
- PCI S3 Trio 64V+2MB
- FDD 3,5", WIN 95 tipkovnica
- MINI Tower
- MS Intellimouse, Pad
- HR Manual

DTK KLAMATH 266-LX440

- INTEL 266MHz P2
- 32MB RAM EDO, 512KB Cache
- 2.5 GB HDD 12,5ms
- 24x CD ROM Toshiba
- MATROX Millenium 4MB
- FDD 3,5", WIN 95 tipkovnica
- MINI Tower ATX
- MS Mouse, Pad
- HR Manual

DTK NOTEBOOK 586 TFT

- INTEL 166MHz Pentium
- 40MB RAM DIMM, 256KB Cache
- 2.0 GB HDD 14ms
- 12,1" TFT Active Display
- PCMCIA Type III
- SOUND Blaster 16 PRO + zvučnici
- TV priključak, MPEG 2
- CD ROM 10x, Touch Pad
- FDD 3,5", WIN 95 tipkovnica

GATEWAY P5-166 INTEL

- INTEL Pentium 166MHz MMX
- 32MB High Performance SDRAM
- 512KB L2 Cache, 1.7 HDD Ultra A.
- STB Virge GX 4MB Video Card
- CD ROM 24x
- 15" Crystal Scan Monitor (TCO92)
- Desktop/MINI Tower 145 W
- WIN 95 Tipkovnica 105 tipki
- MS Windows 95 on CD

GATEWAY P5-200M

- INTEL Pentium 233MHz MMX
- 32MB High Performance SDRAM
- 512KB L2 Cache, 3.2 HDD U. Ata
- STB Virge GX 4MB Video Card
- ENSONIQ PCI Sound C. + ACS 410 zv.
- 15" Crystal Scan Monitor (TCO92)
- 145W Tower, CD ROM 24x
- WIN 95 Tipkovnica 105 tipki
- MS Windows 95 on CD



GATEWAY2000

GATEWAY G6-266

- INTEL Pentium II 266MHz
- 64MB RAM EDO, 512KB Cache
- 6.4 GB Ultra Ata HDD +
- PROMISE U.Ata Controller
- 19" EV900 Monitor TCO92
- STB VIDIA AGP 4MB Video Card
- CD ROM 24x
- WIN 95 Tipkovnica 105 tipki
- MS Windows 95 on CD
- TOWER Case 200W

GATEWAY G6-300XL

- INTEL Pentium II 300MHz
- 64MB RAM EDO, 512KB Cache
- 8.0 GB Ultra Ata HDD +
- PROMISE U.Ata Controller
- 19" EV900 Monitor TCO92
- STB VIDIA AGP 8MB Video Card
- CD ROM 24x
- ENSONIQ Wavetable PCI P&P
- BOSTON Acoustic zvučnici
- WIN 95 Tipkovnica, TOWER Case
- MS Win 95, IOMEGA ATAP Zip Drive



Podignite slušalicu i nazovite

SENSO

6119 506

JANUS STUDIO

Shadows of the Empire



Postoje dvije vrste ljudi, ljubitelji Star Wars "kulture" i oni kojih se spomenuta svetinja nimalo ne tiče. Grupacija "opsjednutih" kod kuće čuva sva tri nastavka na video kasetama, pogleda ih barem jednom tjedno makar već napamet zna što će se dogoditi. Nadam se da takvi uistinu postoje i da Patrik Pencinger nije jedini, u protivnom valjalo bi se upitati nije li njegova opsesija Star Warsom prerasla u psihijatrijski slučaj

O*psjednuti,* radujte se, ovih su dana iz svjetlost dana ugledale čak dvije *LucasArtsove* igre - *Jedi Knight*, detaljno obrađen u ovom broju, te *Shadows of the Empire*. Radnja potonje se veže uz drugi nastavak filma *Empire Strikes Back*. To je vrijeme oporavka i ponovnog *Imperijinog* dolaska na vlast. *Lukeu* (poznat vam je kao glavni lik *Originove* svemirske kvadrilogije *Wing Commander*) na kraju odrežu ruku, a *Han Sola* konzerviraju u ugljik. No malo-pomalo, snage otpora su se oporavile. Negdje u tom trenutku, između drugog i trećeg filma (tj. petog i šestog, da budem precizniji jer bih si inače mogao za vrat navući hordu *SW* fanatika), počinje kulminacija igre, a vaša je najvažnija zadaća uhvatiti *Bobbu Fetta* i obračunati se sa *Xizorom*, princom tame.

Miks za svakoga

Shadowsi kombiniraju najbolje iz mnogih žanrova. U jednoj igri dobijate odličnu FPP *(Doom)* pucačinu, simulaciju svemirskog letenja te, najviše od svega, vrhunsku grafičku ekstravaganzu. Ipak, što se više udubljujete u igru, počinjete primjećivati i nedostatke. Na samom početku poznata sekvenca: legendarna žuta slova nestaju negdje u ukošenoj perspektivi opisujući prije svake misije trenutačnu situaciju i što vam je činiti. Oni malo gluplji vjerojatno nisu uspjeli pročitati žuti tekst koji se vuče 2 pixela u sekundi pa će sadržaj misije morati otkriti iz animacija prije svakog dijela igre. Prekrasne su pa nisam previše slušao trabunjanje tamo nekog drugorazrednog glumca, nego sam se posvetio proučavanju dosega ljepote računalske animacije u kojoj su korišteni isti 3D objekti kao i u filmu. Naravno, PC grafika još uvijek ima svojih ograničenja pa je kompromis između kvalitete/mogućnosti postignut 16-bitnom bojom te *letterbox* formatom animacija (tj. animacije su nekih 640x200), a rezultat je jaaaaako dobar. I tako, baš se ponadam da će započeti igra, kadli evo još jedne animacije, samo ovaj put u punom ekranu. Hmm, objekti su jadniji, ali je reza veća. Što im bi? I onda sam slučajno trknuo miša i, ustanovivši da je brod u letu savršeno odreagirao na moju komandu, pao u nesvijest.

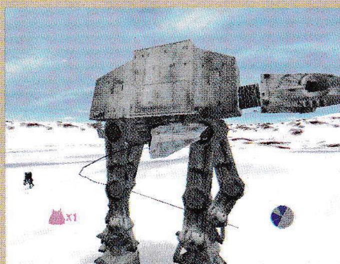


Na ovom se nivou posebno dobro vidi efekt magle i kompleksnost 3D objekata



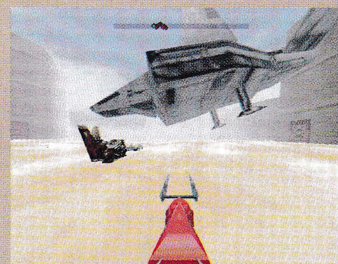
Slatkiš za oči

Prvi nivo: zadržati *Imperiju* što je moguće duže da bi se svi transporti mogli evakuirati iz baze na *Hothu*. Raznijevši nekoliko *AT ST-a*, i *Imperial Walkera* (zamotavši im sajlu oko nogu, što vam,





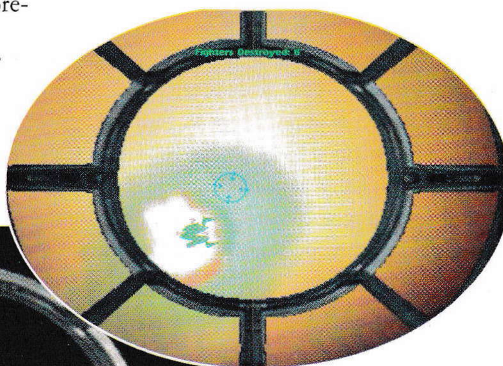


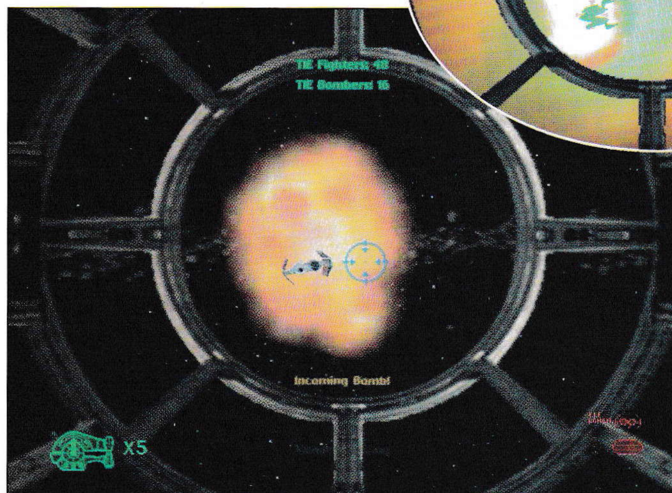


Klasična sekvenca (i nevjerojatno glatka) u kojoj AT ST-u morate motati žicu oko nogu. Na drugoj slici se kočoperi Imperial Walker. Nadalje, nakon što zajašite speeder, slijedi divlja i ultrabrza jurnjava. Letjelica na posljednjoj slici se u posljednji čas digla i izbjegnut je inače neizbježan sudar. Ah, Patrik se oduvijek furao na adrenalin.



uzgred rečeno, donosi *challenge* point, tj. dodatne živote na kraju nivoa), obranih bazu. Bilo je vrijeme pobjeći s ostalima. K vragu, uništena je automatika koja se brine za izlazna vrata iz baze pa ću morati obaviti sve ručno. U ovom trenutku igra prelazi u *doomoliko* okružje. Doista impresivno, iako bi koje oružje više dobro došlo. Nemalo me iznenadio sraz s *AT ST-om* koji je vrebao pored prekidača koji sam trebao. Na ružan način sam shvatio da je mehaničke hodače znatno lakše skidati iz letjelice, no što je, tu je. Približio sam se *AT ST-u* i nastojao mu se držati što bliže, po mogućnosti pod nogama, kako me ne bi mogao gađati. Poznata sekvenca iz filma? *AT ST-u* ćete oduzeti najviše štete ako ga nišanite u





Trilinear filtering Voodoo chipseta u punoj snazi: možete se približiti koliko hoćete, no pikseli ne postaju debeli i kockasti

N64 vs. 3Dfx PC **Slučajno smo bili u prilici usporediti grafiku na Nintendu 64 i PC inačici. Brzina je ista: 25-30 FPS-a. Hardverski antialiasing - prisutan. Velike izglađene eksplozije - tu. Munjevita grafika u 320x240, reče N64. PC se samo nasmije i zgazi ga. 3D kartice deru trenutačno konzole za 400%, toliko je, naime, potrebno više procesorske snage da bi se izračunalo 640x480 točkica u kojima rade PC igre. No, N64 se digne i počne pljuckati...**

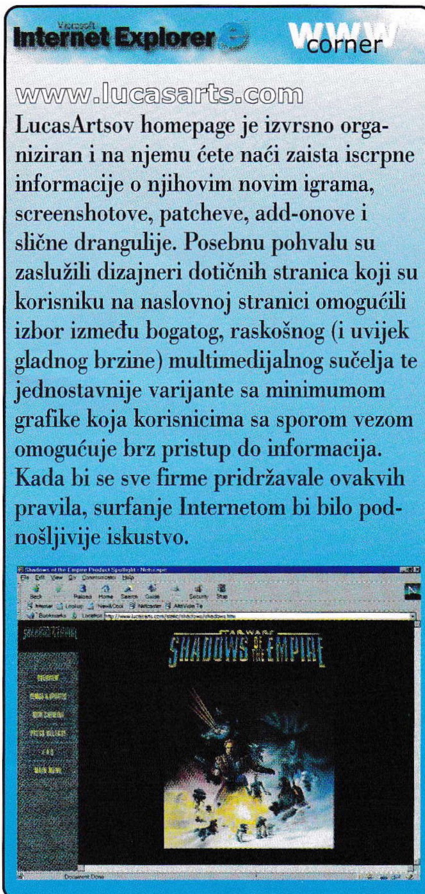
- Ja imam televizore od 100 cm, a ti smrdljive male monitore, kod tebe se sustav mora dizati 15 min i onda moraš zadavati još neke kriptične komande da bi se igra pokrenula. Kod mene je jednostavno, samo uštekaš kutijicu s igrom i što je najbolje, ja koštam 1 000 kn, a ti 10 000 kn.

- Da, ali ti si sklepan od smeća koje je ostalo Silicon Graphicsu, reče PC prkosno i prizna djelomičan poraz na polju preformanse po kuni. Prvo mjesto se uvijek plaća!

Internet Explorer **WWW corner**

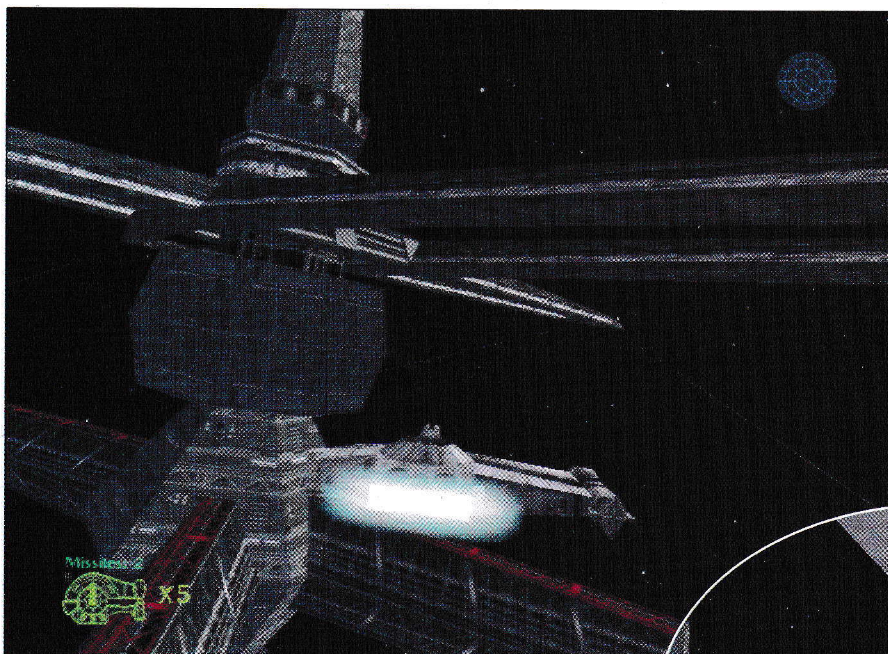
www.lucasarts.com

LucasArtsov homepage je izvrsno organiziran i na njemu ćete naći zaista iscrpne informacije o njihovim novim igrama, screenshotove, patcheve, add-onove i slične drangulije. Posebnu pohvalu su zaslužili dizajneri dotičnih stranica koji su korisniku na naslovnoj stranici omogućili izbor između bogatog, raskošnog (i uvijek gladnog brzine) multimedijalnog sučelja te jednostavnije varijante sa minimumom grafike koja korisnicima sa sporom vezom omogućuje brz pristup do informacija. Kada bi se sve firme pridržavale ovakvih pravila, surfanje Internetom bi bilo podnošljivije iskustvo.



smjeru glave (kabine), a to činite kombinacijom miša/joysticka i tipke V. Od ostalih impresivnih spodoba, najzanimljivija je (i najgadnija) zvijer koja živi u kanalizaciji *Xizorova* grada, veličine je dvadeset do trideset *Dashova* naslaganih jedan na drugog, ima desetak obnovljivih pipaka i protiv nje se morate boriti ispod vode. Tu je i *Bobba Fett*, omiljena *Star Wars* faca *Daria Rakovca,* te *Xizorov* robot kojem šikljaju laseri iz očiju.

I tako pobjegnem ja s *Hotha*, zakoljem par *Tie Fighera* i *Tie Bombera* i bacim se u potrgu za *Bobba Fettom*. Prve informacije dobijam na smetlištu, od robota koji je bio toliko sretan što mi ih je dao da je jednostavno umro od sreće. Smetlištem sam putovao vlakom cijelo vrijeme razmišljajući kako čak i smetlište izgleda lijepo u 3D grafici - *3Dfx* stvarno čini čuda. Malo-pomalo, napredujući kroz igru dospjet ćete i do dijela gdje se natjeravate sa *speederima* želeći spriječiti lokalnu bandu u njihovom pohodu na *Skywalkera*. Ilustracije radi, svemirski brod koji vidite na slici uzleti vam ispred nosa, sekundu prije nego se zabijete u nj. Sve je spektakularno brzo, detaljno i ogromno. Nakon još malo doomolike borbe, stižete do posljednjeg i najspektakularnijeg dijela igre, kako grafički, tako i po uzbuđenju



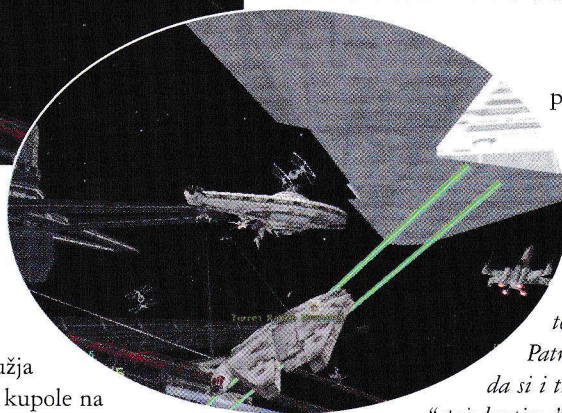
ALTERNATIVNO

Jedi Knight: Dark Forces 2

Jedi Knight: Dark Forces 2
Uz *Shadowse*, obvezna igra za svakog *SW* fana. Naravno, puni opis je negdje na stranicama časopisa koji upravo držite u rukama

Rebel Assault 1,2

Hehe, ovako se prije postizala realnost kad nije bilo *3Dfx-a*.



koje pruža. Prvo morate odbiti napade *Xizorovih* beštija upravljajući laserskom kupolom, a nakon toga sjedate za upravljač vašeg brodića sudjelujući u najvećoj svemirskoj borbi ikad viđenoj u računalskoj igri. Pokušajte zamisliti: na jednoj je strani velika *Imperijina* krstarica, na drugoj *Xizorova* svemirska stanica, a na trećoj vi - *Imperium Falcon* i hrpa *X-Wingova*. Naravno, o broju neprijateljskih napasti ne treba ni govoriti. Uglavnom, vodi se bitka između triju strana, svaka protiv svake. Vaša je zadaća kišom lasera i ostalih futurističkih oružja onesposobiti četiri kupole na *Xizorovoj* stanici, potom joj uletjeti u središte i uništiti je potpuno. Ja sam bio malo prespor pri izlasku pa me progutao plamen, no poslije sam na Netu doznao da mi se to dogodilo zato što sam igrao na najlakšem nivou. Tako sam, eto, uludo potrošio vikend. Buhuuuu, sve iz početka!!! *(to ti baš i nije toliko teško palo, Patriče, s obzirom da si i ti među "opsjednutima" i nekoliko puta tjedno pogledaš/odigraš bilo što vezano uz Star Wars – Ed)*

Space opera u najboljem izdanju

Svjetska javnost je *Shadowse* proglasila propašću. Ocijenjena je kao nešto što se isplati posuditi i prijeći u jednom danu. Možda je i moj entuzijazam kod opisivanja bio prevelik, možda se jednostavno radi o početnom oduševljenju *Voodoo* ubrzanom krafikom. Ipak, igra je obveza za *Star Wars* fanove i vlasnike *3Dfx* temeljenih kartica zbog prekrasne grafike kojom je lako zadiviti prijatelje. Moglo je biti bolje. U budućnosti (vrlo skoroj) sigurno hoće!

I opet 3Dfx **Ako ste Star Wars fan, zacijelo niste propustili ušminkano izdanje trilogije koje je prije nekoliko mjeseci haralo svijetom kao hommage dvadesetgodišnjici prikazivanja prvog dijela ove svemirske sapunice. Odjednom je cijeli svijet (kako Ameri vole sebe nazivati) bio ponovo zaražen SW groznicom. U velikim količinama su se prodavale figurice, stripovi, posteri, igre na ploči, itd., pa je što prije trebalo izbaciti i novu SW igru. Tako je svjetlost dana ugledao Shadows of the Empire, i to prvo u verziji za Nintendo 64. Igru su mnogi kritizirali, možda zato jer se očekivalo da će zgaziti sve ostale igrice na ovoj konzoli. Da, bila je tu prekrasne grafike, ali osjećala se i određena nedorađenost. Kojih pola godine poslije, izlazi do kraja ušminkana inačica za PC, ali samo za 3D ubrzivače , i to one najkvalitetnije i najbrže. Naravno 3Dfx je (i ovdje) najbolji izbor. Zašto? Zato što je jedino na njemu grafika tako ubojita, visokoorazlučiva, prokleto glatka, hardverski filtrirana, 16-bitna, za pojest, 30-slika-u-sekundi, jednom riječju - GRAFIKA! Odmah po pokretanju shvatit ćete zašto se više ne može živjeti bez vrhunskog 3D ubrzivača - ovakvo nešto ne bi mogao prožvakati ni Pentium II na 300 MHz. Inače, jednu takvu karticu, na kojoj smo, uostalom, i igrali Shadowse, smo istestirali u prošlom broju pa znate o čemu govorim. Dosad neviđena glatkoća kretanja te iznimno detaljni i vjerni objekti, od kojih su neki – GOLEMI! Sve su ovo karakteristike koje obećavaju veliku igrivost. Vjerojatno će ona za godinu dana biti mediokritet, nešto što svaka tvrtka može napraviti, no LucasArtsovci su načinili hrabar korak i pokazali nam kako će budućnost izgledati.**



Shadows of the Empire
LucasArts

Igrano na:	P200MMX, 16MB Diamond Monster 3D
Grafika:	94%
Zvuk:	91%
Igrivost:	84%
Min. konfig.:	486DX2/66, 8MB 3Dfx kartica
Druge plaforme:	Nintendo 64
UKUPNO:	90%

Gama d.o.o.

Zagreb, Počiteljska 4
tel. (01) 397 073, 398 302, 398 303, tel./fax 398 008

Gama NOTEBOOK PRVI MODULARNI NOTEBOOK U HRVATSKOJ

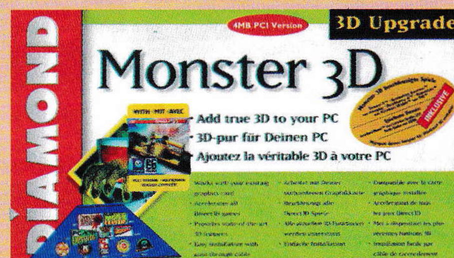


NB-GAMA I

11,3" DSDN, Kolor zaslon, baterija, zvučna kartica, 10x CD-ROM, VGA 2 MB, tipkovnica, napajanje
INTEL 133 MHz CPU
16 MB RAM, 1,4 GB HDD **11. 742,00 kn**

NADOPLATE:
12,1" DSTN **716 kn** *12,1" TFT* **3.079 kn**

Prezentacija
DIAMOND Monster 3D



Velika akcijska prodaja s popustom!!!

IGRE:
- Diablo
- Tomb Raider
- Dungeon Keeper
- Need for Speed II
- Warlords III
- Dark Colony
- Red Alert
- Leisure Suit Larry 7
- MDK
- X Wing VS Tie Fighter
- Grand Prix 2
- Hexen 2
- NHL 98
- Jedi Knight

PC KONFIGURACIJE

IBM 6X86 166 MHz Intel MMX
16 Mb RAM
VGA 1 Mb S3
HDD 1,7 Gb
FDD 1,44
14" kolor monitor LR/NI
Mini Tower
Tipkovnica + miš
4030 kn

P-166 MMX Intel
16 Mb RAM
VGA 1 Mb S3
HDD 1,7 Gb
FDD 1,44
14" kolor monitor LR/NI
Mini Tower
Tipkovnica + miš
4295 kn

P-200 MMX Intel
16 Mb RAM
VGA 2 Mb S3 VIRGE
HDD 1,7 Gb
FDD 1,44
14" kolor monitor LR/NI
Mini Tower
Tipkovnica + miš
4657 kn

PII 266 MHz ATX Intel
32 Mb SDRAM
VGA 1 Mb S3
HDD 1,7 Gb
FDD 1,44
15" NOKIA kolor monitor LR/NI
sa zvučnicima
Tower ATX
Tipkovnica + miš
11,807 kn

HP PRINTERI:

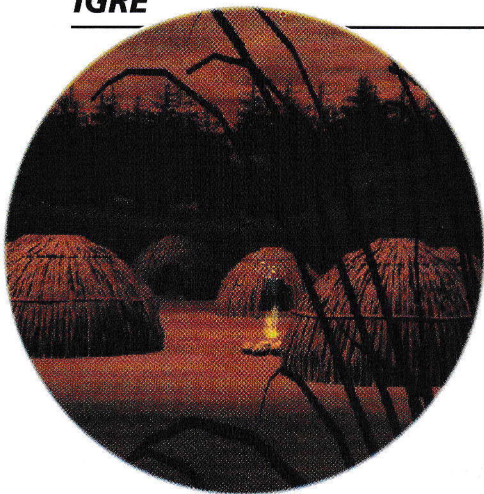
HP 400 C	1067 kn
HP 670	1378 kn
HP 690 C+	1647 kn
HP 870 Cxi	2488 kn
HP Laserjet VI L	2810 kn
HP Laserjet VI P	5352 kn
HP Laserjet VI MP	6623 kn

ZA SVE OSTALE KONFIGURACIJE I KOMPONENTE NAZOVITE NAS !

Veleprodaja i maloprodaja · Popust za daljnju prodaju · Krediti na 12 rata · Leasing za firme na 12 rata

TOSHIBA · HEWLETT PACKARD · MATROX MGA POWER GRAPHICS · Quantum™ · FUJITSU · CHAINTECH COMPUTER CO., LTD. · IBM · ASUS · TEAC

Posjetite nas na Info 97 12-16.11.97. štand Game paviljon 11D
Prezentacija i velika akcijska prodaja PC igrica te Diamond Monster 3dfx 4Mb



Age of empires



Microsoft. Tvrtka kojoj je tek nedavno sinulo da se i zabavnim softverom može zgrnuti silna lova. Kad je to shvatio, Billy boy se i tu okušao, ali nije mu išlo. Četverooki tata Windowsa je probao sve: od "krađe" enginea za 3D arkade do bezuspješnog petljanja u ozbiljnije strategije. Ali uza sav trud, najprodavanija igra bila mu je i ostala - Win 95. Zasad. Krešimir Lauš je vlastitim životom platio dragocjene informacije koje ćete upravo saznati...

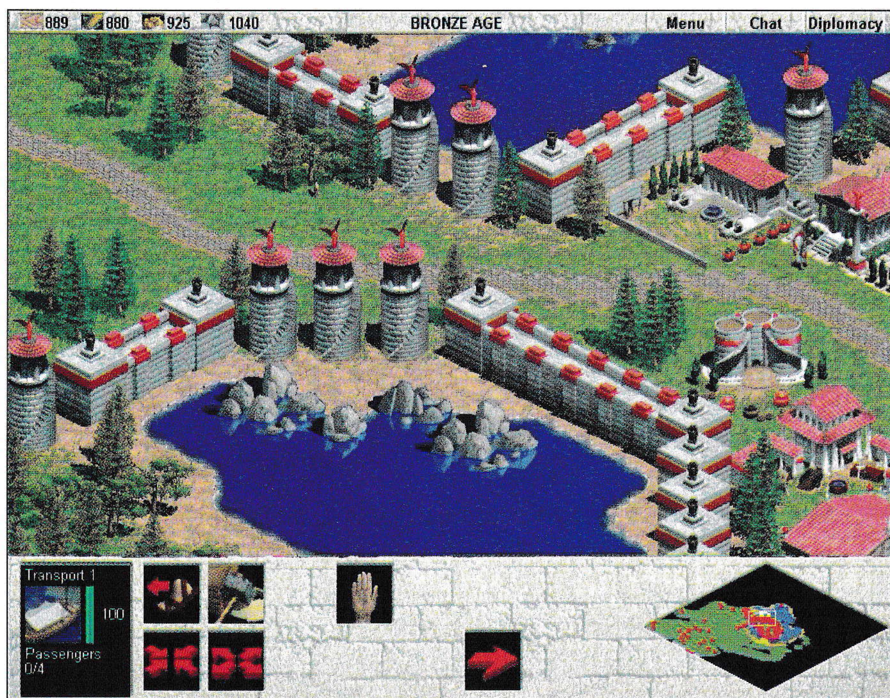
Age of Empires vas na osobit način vraća u doba *Egipćana*, *Babilonaca*, *Asiraca* i ostalih starih civilizacija o kojima ste učili iz povijesti. Kompletan grafički i zvučni izričaj potpuno je transponiran u navedeno razdoblje. Iako iz priloženih slika možda nećete steći takav dojam, vjerujte, nakon pola sata igranja ni pohotna podatna plavuša neće vas moći odlijepiti od monitora. Ono što krasi ovu igru i izdvaja je od ostalih *RTS-ova* je (osim elemenata *Civa 2*) neobična preciznost i detaljnost. Divit ćete se animaciji seljaka (prererderiranoj i animiranoj u *motion capture* tehnici) kad budu brali bobice, sjekirom komadali još toplu gazelu, kopljem lovili ribu, sjekli drva i kopali zlato. Zvuk vjerno prati događanja, čut ćete sve, od vriskova, tutnjanja kopita do svećenikovog mantranja. Dodamo li još da se sve navedeno odvija potpuno brzo i glatko na prosječnoj PC platformi (40 fps na P5/133), nameće se zaključak da je *Microsoft* konačno naučio uskladiti vlastite igre s (vlastitim) DirectX-om. Ali nemojte ni na trenutak pomisliti da je grafika u *Ages of Empireu* od primarne važnosti ili sama sebi svrhom. Ona je tek put kojim ćete postupno ali potpuno ući u živote malih ljudi koji mile ekranom, čiji je život i smrt u vašim rukama. Što je smisao njihova života, saznajte u sljedećem odlomku (*Proziran način da zadržiš publiku, Krešo – Ed*).

Opis posla - Bog

Pošto je *Ages of Empire* ipak *C&C* klon, cilj i način igranja bit će vam otprije poznati. Možete zaigrati samostalne scenarije ili pak jedan od dva ponuđena campaigna. Ako vam ni to nije dovoljno, worry not, jer je u igru inkorporiran editor nivoa čija granica ovisi o vašoj mašti. Prvi campaign zapravo je svojevrsni trening koji će vas kroz nekoliko misija podučiti osnovnoj vještini borbe, gradnji struktura, učiti lovu, ribolovu, manjim bitakama i sl. Ono pravo čeka vas tek u drugoj, babilonskoj, vojni. Koje su to osnovne stvari koje bi svaki Bog pripravnik trebao znati? Osnovn resurs u *Agesu* je hrana koju pribavljate lovom, ribolovom, branjem bobica, a poslije poljodjelstvom. Uz hranu, važno je drvo, kamen i zlato. Hrana je potrebna za *"uzgoj"* običnih seljaka, a ostali resursi za gradnju struktura i naprednijih borbenih jedinica. Građevine gradite i razvijate analogno *C&C-u*, s tim da je ovdje element razvoja puno naglašeniji. Naime, kad skupite dovoljno resursa i izgradite osnovne strukture poput *storage pita*, *granaryja*, *baraka* itd. te mišem klikate na njih, pojavit će se šarene ikonice predstavljajući ponuđene smjerove napretka poput istraživanja tehnologije kožnog oklopa, kamenih sjekira, lijevanja metala, razvoja misticizma i teologije itd. Svaka novoistražena stvar, osim što zahtijeva resurse, pridonosi daljnjem razvitku naprednijih. Kad skupite dovoljno sirovina i istražite određen broj novih tehnologija, pojavit će se izbornik za napredovanje u sljedeće vremensko razdoblje. Kao što je i za očekivati, počinjete u kamenom dobu mileći preko doba alata, brončanog doba, a završavate u metalnom. Svako razdoblje je prezen-



Kod ove je strategije vrlo pohvalno to što više ne pali ona fora s izradom gomile rulje koju onda šaljete na neprijatelja, nego je naglasak više na taktiziranju

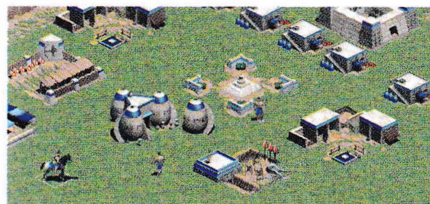


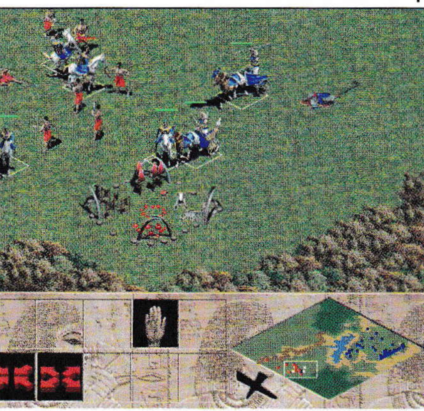




Katapult je vrlo učinkovito dalekometno oružje, posebno kad vam se neprijatelj pokušava iskrcati s mora

Kao što znate, konjica u neprijateljsku pješadiju unosi najviše pomutnje, stoga ne štedite na njenom razvoju.





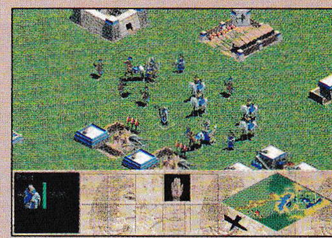
tirano drugačijom grafikom (zgrada i jedinica) te vas čista ljudska radoznalost tjera na dalje istraživanje. Prava je šteta što su autori ograničili igru na povijesno razdoblje starog vijeka - da su pustili da se kotač vremena okreće kao u *Civu*, mogućnosti bi bile nebrojene (*Mora nešto ostati i za nastavak – Ed*). Zamislite jurišanje polugolih praljudi sjekirama na *Šmita Mitraljesca* koji ih čeka proždirući svoj *senfkobasen šnicl* podlijevajući ga kriglom crne *Bavarije*. Gorry!

RGB

Kad je o borbi riječ, u *Agesu* je (konačno) kvaliteta bitnija od kvantitete. Stoga ni ne pomišljajte poslati svojih 20 kopljanika na 5-6 neprijateljskih konjanika, jer će **RGB** boje vašeg monitora zamijeniti samo jedna: **R**=red. Jedinice se dijele u dvije osnovne skupine: pomorske i kopnene. Od pomorskih imate ribarske brodice, transportere te više vrsta razarača. Kopnene jedinice postoje u četiri podgrupe: pješaci, strelčari, konjanici i teža oružja (balista, katapult itd.). Uz njih su i svećenici, čija je primarna uloga vidanje ranjenih i "osvajanje" neprijateljskog arsenala. Naravno, jedinice krase specifične osobine vezane uz napad, jačinu oklopa i domet oružja. Gorenavedenim tehnološkim razvojem one će se poboljšavati pa što je vojska jača i spremnija i pobjeda će biti lakša. Savjetujem vam da se u početku ograničite na potragu za hranom, a kad je prikupite, napravite još kojeg seljaka jer ćete napredovanjem kroz misije naići na pustare s vrlo malo hrane ili bez nje,a tada je jedino rješenje što prije doći do doba alata i početi obrađivati zemlju. Ne gradite slabe jedinice, nađite kompromis između njihove brojnosti, cijene i tehničke opremljenosti i obvezno napravite nekoliko svećenika jer jedino oni mogu liječiti. No ti i slični savjeti zapravo vam nisu ni potrebni jer se borba i taktiziranje, kako rekoh, temelje na *C&C-u*. Vjerujte u sebe, razvijajte svoj narod i sve će biti u redu. Sve u svemu, *Ages of Empire* je uistinu veličanstvena igra epskih razmjera koja u vama budi usnulog Boga koji je predugo spavao. Kupite je.

ZANIMLJIVOSTI

U tekstu je spomenuto da svećenik može zauzeti neprijateljeve objekte. To izvodite tako da svećenikom priđete neprijateljskoj balisti i klikate na nju desnim mišem - svećenik će izbajati bajalicu i balista je vaša. Iako Ages ima sve kontrole na glodavcu, bilo bi korisno upamtiti da sa F7 palite/gasite fog of war), a sa + i – određujete tempo igre. Što još čekate?



Age of empires
Microsoft

Igrano na:	P133, 32 MB
Grafika:	80%
Zvuk:	84%
Igrivost:	90%
Min. konfig.:	P75, 16MB
Druge plaforme:	N/A
UKUPNO:	92%

BEHIND THE SCENE

Nakon dugog razmišljanja, jednoglasno smo odlučili da *Krešu* u najvećoj tajnosti infiltriramo u redove *Microsofta* ne bi li saznao kako se *Billu* uopće "dogodila" ovako dobra igra. *Krešu* smo kamuflirali u pizzaboya nabivši mu na glavu onu glupu američku kapu s propelerom (ostatak njegove osobe se savršeno uklopio u prosječnog američkog građanina), ožičili ga skrivenim diktafonom i poslali preporučenom pošiljkom u *Redmond*. Nedugo potom, iz *Redmonda* smo dobili preporučenu pošiljku s dragocjenom kasetom umazanom ostacima *Krešine* osobe koja je bila posvuda u paketu. Bilo kako bilo, dobili smo dragocjene informacije i izgubili suradnika...

Billy: Gospodo, sastali smo se ovdje da biste konačno dobili priliku zaraditi svoju plaću. Bando besposličara, zbog vas mi se mladež smije. Kažu: Fury 3 je odlična igra - kad nestane WC papira! Treba nam hit, nešto što će voljeti i mladi i stari.
Nešto? 3D akcijsku pucačinu sa stošeztesetosam milijuna poligona u sekundi uz minimalnu Pentium 2 konfiguraciju, šefe?
Bill Gates: Dovraga, ne, treba nam epska igra, božanskih proporcija, koja bi u sebi objedinila više igračkih žanrova, jednostavna za početnike, dovoljno izazovna za okorjele igrače.
Gazda Bill, mislite li pritom na fuziju bugarskog Soccer managera i Super Maria 48?
Gates The Satan: Ne, ne mislim, mislim na taktičko-razvojnu igru smještenu u stari vijek koja će klince privući svojom prekrasnom grafikom i realtime borbom, a starije maštovitim razvojnim mogućnostima, zavidnim stupnjem AI-a i intuitivnim sučeljem. Mislim na Ages of Empire. Tako je, bravo ja, a svima ostalima otkaz!

Želite biti aktivan sudionik informatičke (r)evolucije?

Trebat će Vam:

a) ...

PROMEDIA
DIMENSION ATX



Naša nova linija računala PROMEDIA DIMENSION, objedinjuje trenutno dvije najinteresantnije novosti PC svijeta: Intel Pentium II procesor i Intel AGP bus. AGP (Accelerated Graphic Port) predstavlja konačno rješenje za grafički orijentirane korisnike. Prednost mu je višestruko veća propusnost podataka od impresivnih 528 MB u sekundi u odnosu na klasičnu PCI sabirnicu koja je dimenzionirana na 133 MB/sec.

PROMEDIA DIMENSION zahvaljujući ATI Rage PRO akceleratoru s AGP 2X tehnologijom nudi Vam performanse grafičke radne stanice po vrlo pristupačnoj cijeni.

Nove tehnologije neumitno grabe naprijed, na Vama je da izborom prave platforme osigurate vlastitu investiciju.

b) ...

Inspiracija

c) ...

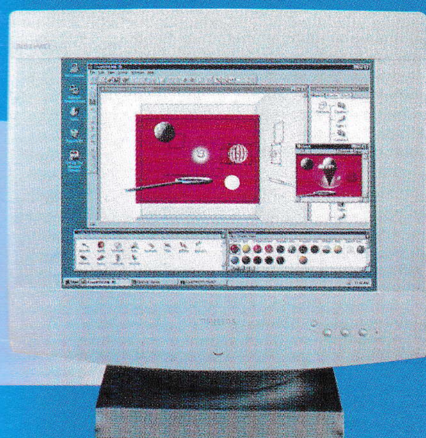
Formel
computers
KONCEPTUALNI DESIGN RAČUNALA

Zvečajska 5
30 49 98
30 50 08
www.formel.hr

Provjerite i Vi zašto je PHILIPS No: 1


PHILIPS BRILLIANCE 105


PHILIPS BRILLIANCE 4500 AX


PHILIPS BRILLIANCE 107

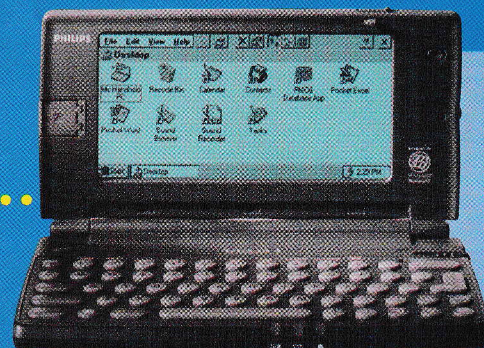
vrhunske karakteristike

kristalna slika

jednostavno rukovanje

kompatibilnost

3 god. garancije


VELO 1
NOVO NA TRŽIŠTU
PC U VAŠEM DŽEPU


PHILIPS BRILLIANCE 201 CS


SISTEMI ZAŠTITE

Let's make things better.

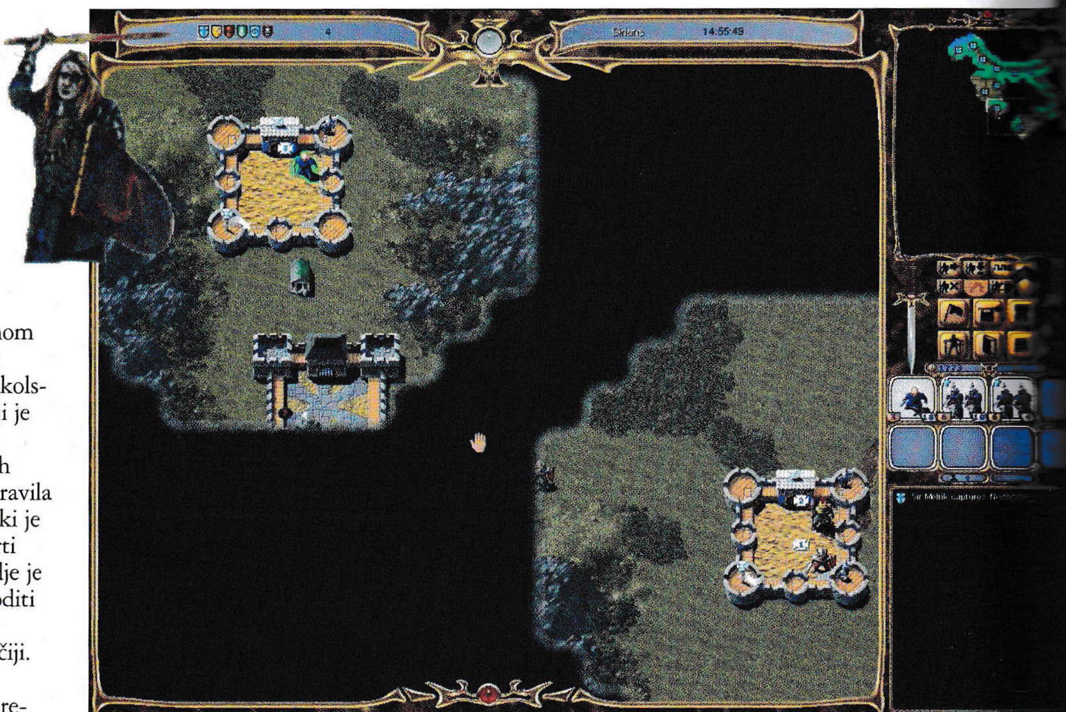
RENOPROM

PODUZEĆE ZA TRGOVINU, USLUGE, ZASTUPSTVA, SERVIS I PRODAJU UREDSKE OPREME
RENOPROM Strmec, Mlinska 5, 10 434 Samobor, tel/fax: +385 1 870 844, 873 162
RENOPROM SPLIT Matice Hrvatske 68, tel/fax: +385 21 371 456, 371 531
RENOPROM RIJEKA F. Čandeka 23a, tel/fax: +385 51 672 094, 671 540

Warlords 3

Reign of Heroes

***Treći nastavci strategija nekako su učestali u posljednje vrijeme - uskoro će biti preporođen Populous 3, X-Com 3 nas je pomeo, priča se o Civilisationu 3. U žaru tih najava stiže Warlords 3. Da li se isplatilo čekati? Spada li ova igra uopće u rang spomenutih klasika? Hoće li treći nastavak biti dovoljno osvježavajući da zadrži stare fanove i stekne nove? Tri pitanja, jedna igra i polučovjek-poluork* Patrik Pencinger.**



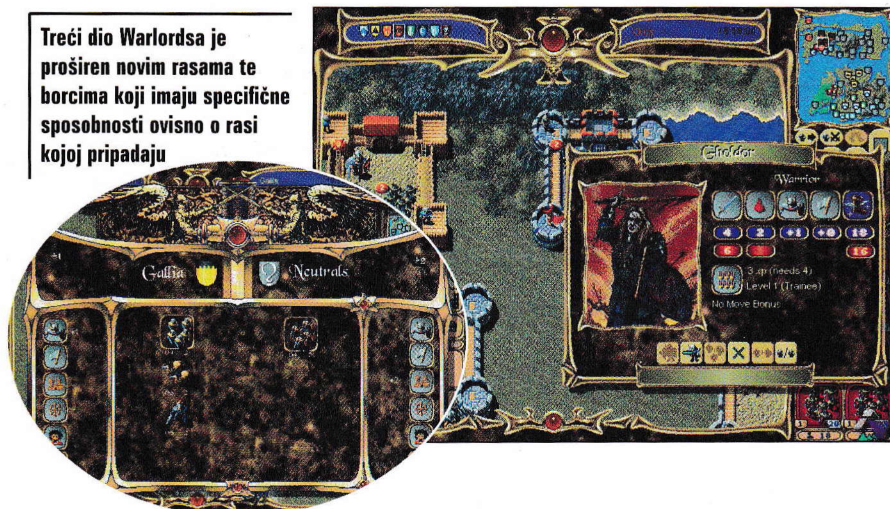
Interes za strategije rađene po izvrsnom predlošku počeo je odličnom igrom *Heroes of Might&Magic 2*. Bio je to školski primjer izvrsno prezentirane igre čiji je način igranja uspio privući velik krug igrača. Grafika je bila napadno snažnih boja i odlično animirana, igračkih je pravila bilo malo i bila su razumljiva, a taktički je način borbe bio briljantan. Šlag na torti bila je posebna mini taktička igrica gdje je igrač mogao u završnoj fazi napada voditi svoje zmajeve i slične spodobe. Kod *Warlordsa* je način igranja nešto drugačiji. To je *potez-po-potez* strategija koja se, doduše, zbiva u fantazijskom svijetu prepunom elfova, divova i zmajevima, no ovdje se ishod bitke proračunava, tj. utemeljen je uglavnom na odnosu snaga i nekim manje važnim karakteristikama. Neke će ovo odmah ohladiti jer ovakav način igranja, istina, pruža znatno veću realnost i omogućuje dublje bavljenje čistim strategijskim elementima, ali nije toliko zabavan. Vi, znači, samo okvirno upućujete jedinice i zadajete im glavne odrednice prije bitke, ne naređujući im izravno. *Warlords* veterani će cijeniti poboljšanja u trećoj inkarnaciji –znatno poboljšanu grafiku, bolju glazbu i podršku za multiplayer, dorađeniju računalnu *AI* i razvijeniju diplomaciju. Pregledavajući kartu, vidjet ćete animacije svojih jedinica i zastave što se vijore na dvorcima. Inače, glavne lokacije na kartama su gradovi i oni predstavljaju okosnicu vašeg carstva. Budete li ih dobro vodili, postat će gotovo neiscrpan izvor prihoda za financiranje vojske i čarolija. Ostali tereni su puni brda, šuma, putova, jezera... Sve u svemu, puno decentnih detalja. Prateća glazba je savršeno odabrana i inspiracija je za ratovanje.

Kako igrati?

Za uspjeh u *Warlordsu 3* potrebno vam je više od stvaranja velike vojske kojom biste sve pomeli. Primjerice, gradove morate pažljivo braniti jer, osim što će *AI* ciljati vaše važne heroje, pikirat će i na slabije branjene gradove te one koji vam donose najviše profita (novca i mane). Borba je proširena novim mogućnostima i borbenim jedinicama sa specifičnim borcima, ovisno o rasi. Primjerice, *orci* crpe snagu iz bolesti, *elfovi* su precizni strijelci, *patuljci* su snažni i imaju vrlo dobre katapulte te ostale opsadne strojeve. Iako je *Warlords* igra građenja carstva i osnivanja nove civilizacije, razlikuje se od igara tipa *Age Of Empires* po tome što ne morate ništa izumljivati, već koristite ono što vam je ponuđeno. S mornaricom se u ovoj igri nećete sretati, jedini brodovi su oni što prevoze vašu vojsku preko površina ispunjenih kondenzirnom vodenom parom. Leteće jednice, također, služe prijevozu, posebno prijevozu heroja. Zauzimanjem gradova najbrže ćete stići do pobjede. Što ih više imate, imat ćete više zveckalica, ali ćete prije privući i različite trgovce, plaćenike i heroje. Novac u gradovima najčešće trošite na kupnju novih ustanova za proizvodnju kvalitetnijeg

Ne mreš bolivit!

Nevjerojatno! Ova igra spada u onih 0.1% koje uspijevaju proraditi i na 386-ici sa 8 MB RAM-a. Ova informacija nas je zaintrigirala, tako da smo je provjerili upravo na toj konfiguraciji. Doduše, vukla se, ali brzina i nije ovdje od takve važnosti kao kod trkaćih igara... **Thumbs up!**



Treći dio Warlordsa je proširen novim rasama te borcima koji imaju specifične sposobnosti ovisno o rasi kojoj pripadaju



U Warlordsima 3 gradove možete osvojiti, opljačkati, zaustaviti proizvodnju ili jednostavno srušiti do posljednjeg kamena

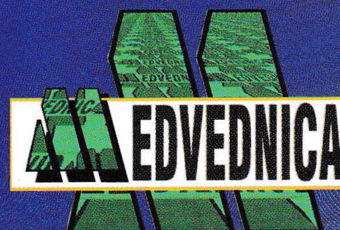
naoružanja za vojsku. Pozor! Svaki grad može stvarati samo jednu vrstu jedinica. Inače, važno je kada, što i koliko gradite! Kako je ovo ipak ratna igra, gradove možete osvojiti, opljačkati, zaustaviti proizvodnju ili jednostavno srušiti do temelja (bez brige, grad možete ponovno izgraditi). Ne zaboravite, razaranje donosi najveću dobit, stoga bi se za to trebali odlučiti kad god ne budete mogli obraniti grad (npr. ako je duboko u neprijateljskom teritoriju). Širenje teritorija uključuje gradnju gradova, proizvodnju potrebnih jedinica kojima biste stvorili napadačku vojsku te pomni odabir mete. Svaka vaša vojska može biti sastavljena najviše od osam jedinica, uključujući i heroje. Heroj omogućuje korištenje određenih čarolija te povećava ukupnu snagu vojske. Na velikoj karti, pak, nećete imati dovoljno heroja pa ćete u borbu morati slati "samo" vojsku (za razliku od *Heroesa*, gdje ste, ako ste željeli micati vojsku, morali imati heroja u njoj). Ovaj limit na vojsku također služi i kao prevencija monstruoznim napadima sa stotinjak čudovišta a la *Heroes 2*. Kvaliteta, ne kvantiteta. Igra vam se još uvijek čini prosječnom? Nije sve baš tako jednostavno. Pri igranju, treba u obzir uzeti mnoštvo faktora i još se k tome baktati s tamnosivim stanicama računala. Mnoštvo strategijskih elemenata čini igru igrivijom i zanimljivijom. Kako rasporediti snage, kada iskoristiti heroje, koje jedinice graditi, kojom se brzinom širiti, je li bolje graditi gradove ili tražiti magične predmete, kada ići na *questove*, kada trenirati nove jedinice ili uzimati plaćenike – sve te odluke vas čekaju u *Warlords 3*. *Fog of War* vas tjera da istražujete teren jer ste inače izgubljeni i bespomoćni u mraku. Jedna mi se stvar, ipak, nikako ne sviđa! Riječ je o *vectoring* načinu kretanja jedinicama po kojem je bilo koja udaljenost prevaljiva dvama potezima, što znači bye bye dugotrajnim opsadama zabačenih gradova. Nadam se da će ova greška biti ispravljena u dolazećem *patchu* te da će postati opcija.

Warlords 3 vs. Might&Magic 2

Uspoređujemo li *Warlords 3* sa *Might&Magic 2*, primjeti se da *Warlordsu* nedostaje šarma. No, jedino vam *Warlords 3* dopušta glatko igranje u razlučivosti od 1024x768. što ćete znati cijeniti ako imate monitor od 15". U normalnim razlučivostima igračko sučelje vam nudi jedan isječak karte (njen najveći dio) te umanjenu kartu i prozor s trenutno izabranom grupom, a na razlučivostima iznad 800x600 imate mjesta i za prozor s porukama koje možete pregledavati. Jedini je problem što su ikonice premale (opaska programera igre: *"Kad igraš u 1024x768 na monitoru od 14", kretenu. Kupi si dvajstjedinicu pa da viš' kak je sve veliko!"*)

Warlords 3
SSG/Red Orb

Igrano na:	P200MMX, 32MB
Grafika:	79%
Zvuk:	75%
Igrivost:	90%
Min. konfig.:	486, 8MB
Druge plaforme:	N/A
UKUPNO:	**86%**



Poduzeće za proizvodnju, trgovinu i poslovne usluge d.o.o.
Na Sljeme možete pješice...
...Do cilja morate BRŽE!
Canon
matrox
ADI
HEWLETT PACKARD
WESTERN DIGITAL
Veliki izbor PC konfiguracija
Sklapamo i nadograđujemo računala prema Vašim potrebama.
ZAGREB, Ivanićgradska 22,
tel.: +385/01/239-56-37, tel./fax: +385/01/211-672,
mob. 099-461-672
OSIJEK, V. Medvednice 1
tel.: +385/031/164-522

BIROSTROJ Computers D.O.O.
10000 Zagreb, Vincenta iz Kastva 10-12 (ugao Selske i Horvaćanske)
01/3841-439, fax. 3841-448
E-mail: birostroj-computers@zg.tel.hr
WEB: http://www.birostroj.hr

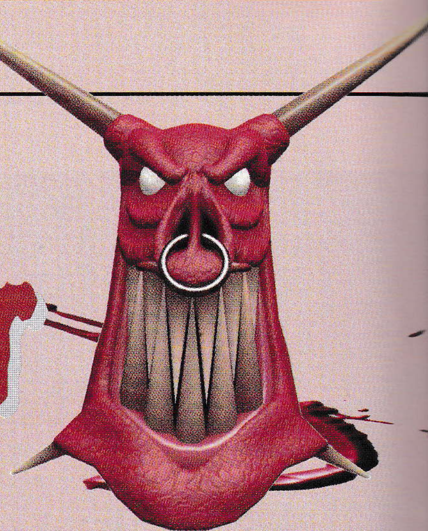
DTK computers
JANUS
Velika ponuda
MULTIMEDIJE





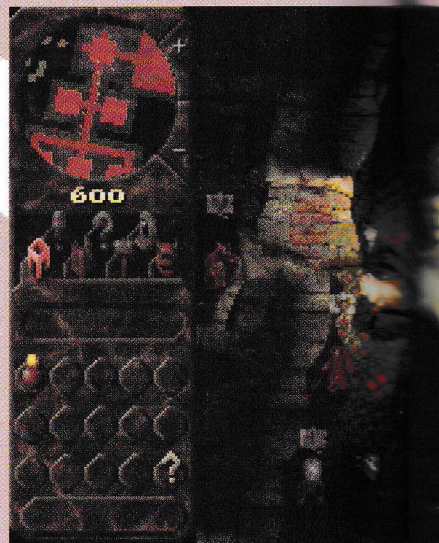

VELEPRODAJA I
MALOPRODAJA
Uredski i potrošni materijal, servis i održavanje informatičke opreme
Radno vrijeme:
8-20 sati; subotom 8-14 sati
Tražimo suradnike za prodaju opreme!
Panasonic
CHERRY
EPSON
PHILIPS
Canon
HEWLETT PACKARD

Dungeon Keeper



U Dungeon Keeperu igrate dobro jedino ako ste totalno zli. No, kao što su to mnogi igrači već iskusili na vlastitoj koži, ponekad ni biti zao nije tako jednotasvno kao što se čini na prvi pogled. Zato smo zamolili Patrika Pencingera, najzlobnijeg stvora u redakciji, da sastavi ovaj vodič koji bi vam trebao pomoći da ne odustanete bezrazložno od ove izvrsne igre. Patriče, hoćeš li molim te, aaaaaaarghh-hh, <SMACK, SMACK>

OK ljudi, prvo i osnovno pravilo prije nego počnete uopće igrati ovu igru: riješite se dosadnog urednika. E sada možemo, samo trenutak, <SMACK, SMACK>, a je žilav – taaaako, sada konačno možemo nastaviti... Dakle, ne očajavajte ako vam igračko sučelje *DK-a* izgleda nejasno i zbunjujuće jer u pomoć uskače automatski *help*: držite kursor sekundu-dvije na problematičnom mjestu i dobit ćete kratak skrolirajući opis koji će vas uputiti i na onaj opširniji u priručniku za igru. Kad započinjete pojedini nivo, na početku uvijek provjerite kartu. Svaka nepravilnost ili neuobičajeno područje skrivaju najčešće poboljšanja ili štogod drugo, uglavnom korisno. Ovo vam može u početku donijeti prednost koju protivnik neće moći nikako dostići tijekom misije. Pripazite - broj zvjerki što stižu u podzemlje portalom je ograničen, a morate ih dijeliti s protivnikom. Odmah se morate odlučiti za način razvoja! Prvi je način odmah zauzeti portal i čuvati ga, a drugi se oslanja na gradnju velikog legla, soba za trening i knjižnica prije nego se spojite s vanjskim svijetom. Ovakav će pristup privući snažnije posjetitelje i zato mi se više sviđa. Knjižnice se itekako isplati graditi, posebice stoga što privlače *warlocke* (iako ih i ostala stvorenja mogu koristiti; dobro istrenirani *zmajevi* bolji su od *warlocka*). Nemojte odmah graditi sobu s blagom. Pričekajte da vaši podanici prokopaju put do zlata, a onda ondje napravite blagajnu - uštedjet ćete vrijeme koje mali gadovi izgube na nošenje zlata, a i brže ćete ga dobivati. Ovu taktiku valja ponavljati uvijek kad naiđete na nakupinu zlata. Prednost mnogih blagajni je i u tome što je tada uljezima teže krasti, a i ako uspiju, bit će to samo manji dio kolača. Na ovaj ćete način, također, lakše plaćati podanicima.
Kad se bavite rasporedom prostorija u tamnici, neka vam legla budu blizu soba za trening i knjižnica. Uvijek budite oprezni,



Impovi

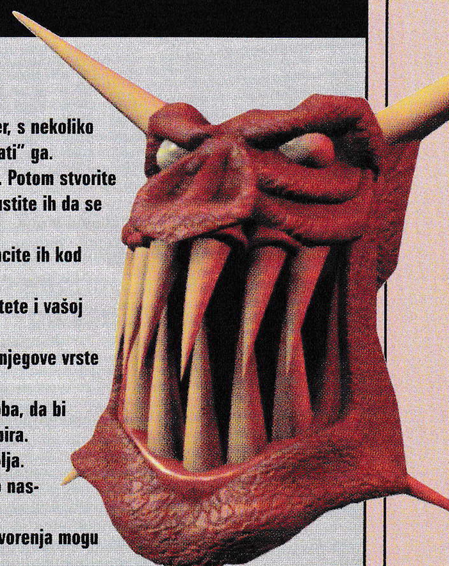
Dungeon keeperovi najbolji prijatelji. Iako su mali, iznimno su važni za uzdržavanje tamnice. Ljubomorno ih čuvajte! Oni su temelji koji drže vašu tamnicu na životu. Savjet: odmah na početku kupite nekoliko dodatnih impova (osam je idealno). Hrabrite ih da se koriste sobom za trening jer, ;im dostignu treći nivo, prilično brzo trče, a poslije, na višim nivoima, mogu se i teleportirati. Ako ste u žurbi, opkolite impa i prokopajte osobno tunel. Redovito ih mlatite jer će raditi predanije i učinkovitije, no nemojte pretjerivati jer ćete ozlijediti kreaturu pa vam neće biti od nikakve koristi.

Impovi imaju listu prioriteta: na prvom je mjestu kopanje rupa, na drugom zauzimanje novog prostora, na trećem jačanje postojećih zidova i na posljednjem sve ostale zadaće: primjerice, briga oko zamki, odvlačenje heroja u zatvor i slično. Da biste prisilili impa na određenu zadaću, odnesite ga iznad područja gdje to mora učiniti i mlatite ga dok ne shvati. Pripazite: impovi su jadni borci. Držite ih podalje od borbe ili ih zaštitite. Njihov je gubitak teško nadoknadiv.

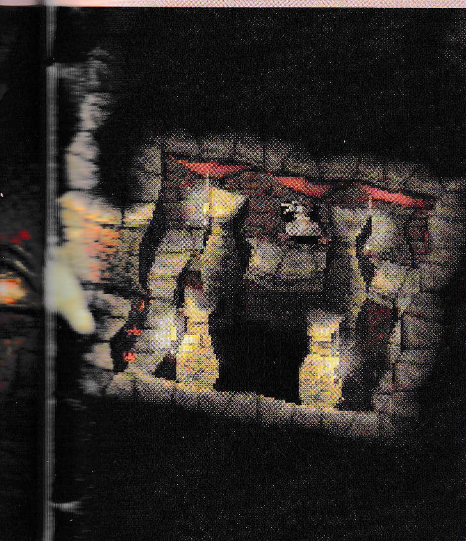


koliko god dobro napredovali. Najbolje je tamnicu širiti u svim smjerovima, ali ne zaboravite da se do novih područja lako prodre, stoga poduzmite potrebne mjere opreza i zaštitite se (ovo nije reklama za *Durex*). Pobrinite se da *impovi* ojačaju zidove čim to bude moguće jer će tako protivnici uspjeti prodrijeti samo pomoću čarolije za razbijanje zidova. Dobro pripazite na mjesta s lavom, vodom i mostovima, gdje se najčešće pojavljuju uljezi. Katkad će neprijatelj ipak uspjeti prodrijeti u područje vaše zaštite, pa sve rečeno uzmite u obzir pri gradnji tamnice. Srce tamnice mora biti na sigurnom pod svaku cijenu!! U centru, također, mora biti i knjižnica jer dočepa li je se neprijatelj, gubite čarolije! Blizu slabih točaka gradite legla i sobe za trening, tako će uljezi već pri upadu u tamnicu biti dočekani oštro. Na strategijskim pozicijama postavite stražarnice i naoružajte ih *warlockima*, iznimno dobrim borcima na daljinu. Obvezno koristite mnogo vratiju koja se po potrebi mogu i zaključati. Od koristi će vam, također, biti i zamke, posebice za ubijanje neprijateljskih impova.

Budi totalni gad u 10 savjeta



1. Pričekajte da neprijatelji počnu prelaziti neki od vaših mostova i tek ga onda srušite. Najbolje je ako most prelazi iznad lave (hehehe!)
2. Ako ste izgradili zamku sa stijenom, uključujete ju sa nekoliko šamara. Također, s nekoliko odmjerenih udaraca možete promijeniti smjer i uputiti ga na neprijatelja i "sfaširati" ga.
3. Izgradite zatvor i pokušajte zatvoriti mnogo heroja koje hranite sa puno peradi. Potom stvorite prazan prostor i zaključajte vrata. Tutnite par heroja unutra i svojih par zvijeri i pustite ih da se guštaju. Vrlo jednostavan i učinkovit trening.
4. Ako vas zanimaju nova zanimljiva stvorenja, uhvatite nekoliko muha i buba i bacite ih kod portala. Nove zvjerke bi se skoro trebale pojaviti.
5. Koristite demone koji "puštaju vjetrove". Iznimno su učinkoviti, ali pripazite, štete i vašoj strani.
6. Pametno koristite sobu za mučenje. Ako mučite neko stvorenje, sva stvorenja njegove vrste radit će bolje i za manje novca.
7. Čim budete mogli, gradite groblja i postavite ih u blizinu mjesta mogućeg sukoba, da bi impovi što kraće morali vući mrtve. Bit ćete nagrađeni s mnogo vrlo snažnih vampira.
8. Čim dobijete priliku za to, sagradite groblje, po mogućnostu u blizini bojnog polja. Impovi će tada morati manje hodati kad će odvlačiti leševe, a iz leševa će uskoro nastati vampiri koji su vrlo moćni!
9. Neka vam sve važne prostorije budu fizički povezane tako da impovi i ostala stvorenja mogu bez puno lutanja naći željenu prostoriju
10. Uvijek držite impove podalje nerpijateljevih svjetlećih zamki – impovi su vrlo loši borci i neće znati izbjeći zamku



Svako stvorenje iznad glave ima mali oblačić u kojem je zgodnom ikonicom prikazano raspoloženje ili trenutna preokupacija



Svako stvorenje možete rukom zla jednostavno primiti i odvući na željeno mjesto. Ako stvor počne ljenčariti, odvalite mu par šamara, samo nemojte pretjerivati...

Zamke

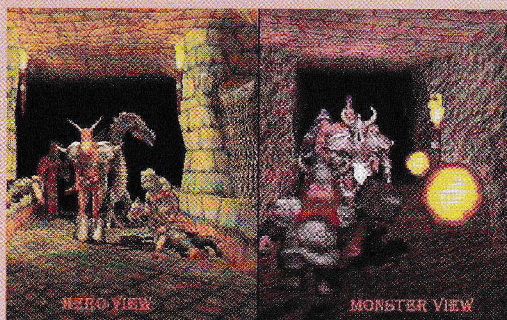


Zamke su nešto najgore. Vrlo su učinkovite, ali i izluđuju čovjeka, ovisno o tome pripadaju li vama ili neprijatelju. Od iznimne su važnosti za obranu vlastitog područja. Nemojte zaboraviti da su neprijateljske zamke nevidljive dok ne stanete u njih. Čim ih otkrijete, držite impove podalje od njih. Ako je u pitanju zamka s otrovnim plinom, pošaljite u vatru bijele demone, imune na ovaj tip napada. Slično šaljete i demon spawna i zmaja prema zamci s lavom, i ne zaboravite da su leteća stvorenja imuna na zamke.

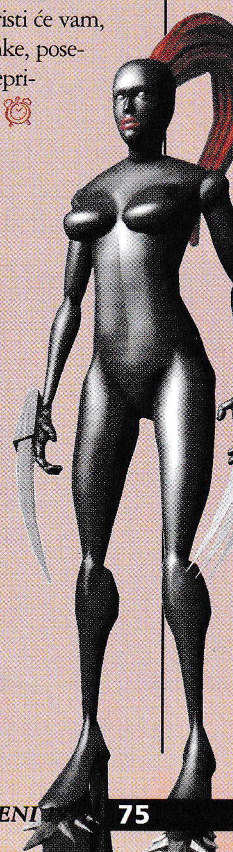
Neprijateljske zvijeri



Zvijeri će se međusobno poklati u tamnici ako pomiješate različite neprijateljske vrste. Ovo možete spriječiti jedino ako ih odvojite. Izgradite im zasebne brloge i sobe za trening. Ako ni to ne pomaže, jednostavno izbacite pripadnike jedne vrste kroz portal. Zvijeri koje se međusobno ne podnose su: pauci i muhe, warlocki i vampiri, psi pakla i demoni (hellhounds, demon spawn), a horned reaper mrzi svakoga!



U nekim situacijama je vrlo korisno zaposjednuti stvorenje i njegovim očima promotriti akciju. Mapu ćete najbrže pregledati zaposjednete li muhu. Zgodno je što prikaz iz perspektive stvorenja odgovara njegovoj vrsti. Tako ćete gledanjem kroz pčeline oči vidjeti saćastu sliku, dok će pogled očima žohara biti vrlo širokokutan.



Premier Manager 97

Stigao je četvrti nastavak Gremlinovog Premier Managera, popularne nogometne simulacije s početka devedesetih. Za sve koji su ikad htjeli biti u cipelama Johanna Crujffa ili Fabija Capella, a nemaju mnogo nogometnog znanja, ova je igra prava poslastica. Sa meča, po prvi put za Hacker, izvješćuje naš novi komentator, Mislav Mataija.

Prva stvar koju sam uočio bila je prekrasna grafika, dosad neviđena u sličnim igrama. Upravo su grafika, zvuk i općenito sjajna prezentacija najjači aduti *PM97*. Ipak, po realnosti, kvaliteti statistike i opširnosti nikako se ne može uspoređivati s, ipak, najboljim managerom na tržištu, *Championship Managerom 2*. Iako *PM97* omogućava neke stvari kojih u *CM2* nije bilo (uređivanje stadiona, trening, pravi animirani prijenos utakmica...), *CM2* je miljama ispred u statističkoj snazi i realnosti. U igri (ipak) postoji pristojan broj opcija koje ju čine kvalitetnim nogometnim managerom. Moguće je krenuti kao običan *manager* ili *pro manager* - način igranja je isti, ali kao *pro manager* morat ćete igrati s jednim od deset najgorih klubova i jedino je važno opstati u ligi. Inače, možete birati između dvadeset klubova u prvoj i dvadeset četiri u drugoj, trećoj i četvrtoj engleskoj ligi, što zajedno iznosi...hmmm...ovaj... pa, puno klubova. Odmah na početku možete izabrati stupanj kontrole na svim razinama vođenja kluba pa se tako možete baviti samo trenerskim poslovima ili samo poslovima oko kupnje igrača, obnavljanja ugovora itd. ili svime zajedno. U pripremnim utakmicama možete igrati protiv bilo kojeg engleskog kluba ili nekog od stranih, a tu su i naši:



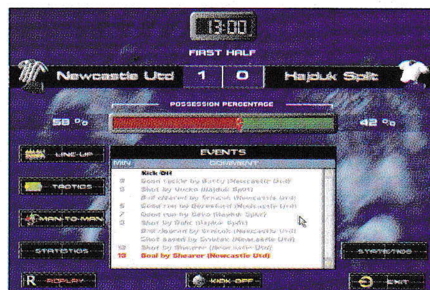
Internet Explorer www corner

Na ovom homepageu ćete naći mnoštvo cheatova, savjeta, editora i ostalih drangulija za *PM97*:
http://www.btinternet.com/~chris.comben/pm97.

Din...pardon, *Croatia*, *Hajduk*, *Osijek* i *Varteks*. U glavnom je izborniku moguće pregledavati statistike ili kupiti nekog igrača i dogovarati se o detaljima njegova ugovora ili mijenjati brojno osoblje kluba. Jedna od najvećih razlika ove igre i *CM2* je mogućnost nadograđivanja stadiona. Postoji još i razlika u upravljanju financijama. Ovdje je moguće uzimati kredite, mijenjati cijenu ulaznica i prodavati reklamni prostor na stadionu.

Dobar dan, dragi gledatelji, javljamo se uživo...

Najveća i najbolja novost u ovoj igri je mogućnost praćenja utakmice uživo uz komentar poznatog *BBC-jevca Barryja Daviesa*. Osim uživo, moguće je pratiti utakmicu i u kratkom tekst-modu, s mogućnošću animiranog prikaza samo najvažnijih dijelova utakmice *(highlights)*. Ako utakmicu pratite samo u tekst-modu bez *highlightsa*, razočarat ćete se – sve se odvija prebrzo i konfuzno pa golovi kao da padaju s neba. Ako ste igrali *CM2*, znate o čemu govorim. Prijenos u *CM2* uistinu diže adrenalin. Primjer: *Cantona* prelazi obrambene igrače (mislite: hajde, hajde!), zaobišao je vratara (probija vas hladan znoj; smiješak vam počinje titrati na licu), ali pogodio je vratnicu (puni bijesa i razočaranja padate natrag u stolac, mrzovoljni ste ostatak dana). Osim prijenosa, još jedan plus *PM97* je golema baza podataka o svim igračima i klubovima, koja, nažalost, nije uključena u samu igru nego je program za sebe. Što se tiče tehničkog izvođenja, grafika na utakmici je vrlo lijepa, iako pomalo trzava čak i na P100, a na zvuk nemam prigovora. *PM97* je doista dobar nogometni manager, posebno ako ste početnik u ovakvim igrama. Njegove su najveće kvalitete predivna grafika i prijenos utakmica. Ako u igrama najviše volite dobru prezentaciju i izgled, nabavite je (radi pod Win95), ali ako ste voljeli *CM2*, radije se strpite do kraja godine, kad izlazi novi kandidat za najboljeg nogometnog managera, dugoočekivani *Championship Manager 3*. A ako i niste, *Gremlin* već ovih dana najavljuje *PM98*!



Prijenos u tekst-modu. Da, i to je moguće...



Otkad Hajduk nosi plave dresove?



Premier Manager 97	
Gremlin Interactive	
Igrano na:	**P100, 16 MB**
Grafika:	**90%**
Zvuk:	**75%**
Igrivost:	**70%**
Min. konfig.:	**486DX2/66, 8MB**
Druge plaforme:	**N/A**
UKUPNO:	**80%**

Računala

ART 200 PLUS

ASUS Pentium osnovna ploča VX97 512k / VGA 64bit 1/2/4MB / CPU Pentium 200+ / 16 MB / 1.6 GB / FDD / mini tower / Genius miš / Tipkovnica HR W95

Jamstvo 12 mjeseci

Kn 3,299.00

ART Pentium P166 MMX OFFICE

ASUS Pentium T2P4 430HX 512k PBC / Intel Pentium 166 MHz / 16 MB RAM / 3DP S3 VIRGE DX (2 MB) / 2.1 GB Quantum / FDD 3.5" Teac / Enlight mini tower / Logitech miš Cherry G-83 + poklon (navlake, podloška)

Jamstvo 36 mjeseci

Kn 5,525.00

ART P200 MMX PROFESSIONAL TX

ASUS TX97 512k / Intel P200 MMX / 32 MB SDRAM / ATI Rage II (2MB) / 2.1 GB Quantum FAST ULTRA-ATA / FDD 3.5" Teac / Enlight mini tower / Logitech miš Cherry G-83 + poklon (navlake, podloška)

Jamstvo 36 mjeseci

Kn 7,637.00

NOVO!

ASUS 3DP-V37DX 348.00
S3-VIRGE/DX 64-bit
2D/3D Graphics&Video Accelerator

ASUS V264GT/Plus
Built-in leading ATI Rage II
64-bit 3D/2D Graphics Accelerator
*2MB SGRAM (up to 4MB)
477.00

ASUS 3DP-V264GT2/TV
Built-in leading ATI Rage II+ DVD
64-bit 3D/2D Graphics Accelerator
*2MB 40ns EDO RAM
*High Quality TV-Out
571.00

ASUS 3DP-V264GT/PRO
Built-in leading ATI Rage II+ DVD
64-bit 3D/2D Graphics Accelerator
*4MB SGRAM (up to 8MB)
*High Quality TV-Out
1,048.00



NOVO!!!!
Mogućnost kupovine računala na 12 ili 24 rate
Do računala za samo 359 KN mjesečno (12 rata)

Do Interneta za samo **445 KN**
Modemi US Robotics, SpeedCom 33.6 ili 56k

USRobotics



D.O.O. ZA PROIZVODNJU, INŽENJERING I TRGOVINU ZAGREB, SVETI DUH 85 TEL: 01/37 00 595, 37 74 541, 37 79 544 FAX: 01/37 74 541 E-mail: artronic@zg.tel.hr

Ovlašteni distributer: **ASUStek, AMAGA, ArtMedia**

JANUS

HP Vectra

HP KAYAK

Računala HP Vectra i HP Kayak,
stvorena da ispune sve vaše želje
u užurbanom poslovnom svijetu
i smirenoj udobnosti doma.
Uz trogodišnje jamstvo
i licencirani MS Windows 95.
Pisači HP LaserJet i HP DeskJet
daju vam priliku da ponosno
pokažete rezultate svog rada.
Tako kvalitetno, pristupačno i vama.

LPC
ovlašteni HP partner

HEWLETT PACKARD



PRODAJA I NA OTPLATU

LPC, Gruška 6, Zagreb
tel: 6113-411, 6154-161
fax: 6158-467 • www.lpc.hr

Domagoj Korak

Westwood Studios

Westwood Studios je jedan od rijetkih proizvođača igara koji dosad nije napravio nijednu lošu igru. Zahvaljujući iskusnom osoblju, pametnom rukovodstvu i kreativnim stvaralačkom timu, igre koje izlaze iz Westwood Studia utiru put ostalim igrama. Westwoodovci su poznati po tome što znaju dobro uporabiti najnovije tehnologije, imaju svježe ideje i odličnu grafiku. Westwood studio zapošljava 90 ljudi (programera, scenarista, grafičara i glazbenika) koji godišnje izdaju prosječno 4 igre za PC, Mac i konzole. Ali sve je započelo mnogo prije, kad su Brett W. Sperry i Louis Castle davne 1985. započeli u garaži (hm, izgleda da sve započinje u garažama) u Las Vegasu programirati igre. Među njihovim prvim igrama valja spomenuti naslove poput The Mars Saga, Battletech, Dragon Strike i Eye of the Beholder, koji su postavili kompaniju na noge i donijeli im svjetsku slavu. No to je bio tek početak, 1992. Westwood se udružuje s velikim Virginom koji je njihove igre distribuirao diljem svijeta. Bila je to godina u kojoj su izbacili na tržište svoja dva značajna, gotovo legendarna naslova - Kyrandia Book I. i Dune II. Nakon toga, pojavio se Command&Conquer i više ništa nije bilo isto. Monopoly je bila njihova prva komercijalna igra s podrškom za igranje preko Interneta. Nakon velikog uspjeha C&C-a, Westwood je ispravio većinu nedostataka i donio nam nastavak u visokoj razlučivosti poznatiji kao Red Alert, koji je dosad prodan u više od 1,5 milijuna primjeraka, ušavši tako u povijest kao najprodavanija igra. Nisu se uspavali, i dalje pripremaju nove, još bolje igre, a ovdje ćemo govoriti o tri igre koje će zasigurno svaka u svom žanru postaviti nove standarde.

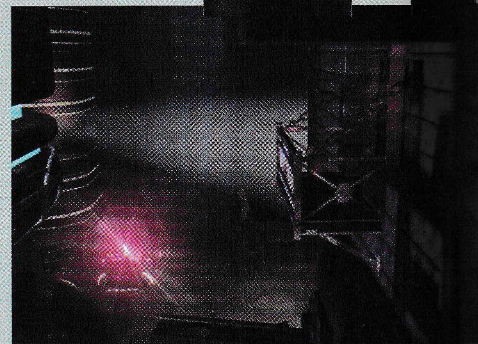
BLADE RUNNER



Blade Runner bi se trebao pojaviti krajem godine, a igra je rađena prema istoimenom filmu *Ridley Scotta* iz 1982., svojevrsnom klasiku SF žanra, stoga je mnogi ljubitelji tog filma željno očekuju. Igra se razvija već duže vrijeme, ali tek u posljednjih mjesec-dva počele su stizati informacije iz *Westwooda*. *Blade Runner* je avantura a taj žanr u posljednje vrijeme i nije baš rado igran jer igrači više ne žele utrošiti 50 sati na neku igru koja svaki puta ima isti završetak i to na isti način. *Westwood* je toga svjestan toga pa je sa *Blade Runnerom* odlučio stvoriti potpuno novi žanr, žanr real time 3D avantura. *Westwood Studios* je licencu za *Blade Runnera* dobio pokazavši intro animaciju rađenu prema filmu uz obećanje da neće kopirati radnju filma, nego će samo preslikati ugođaj i atmosferu filma u igru. Radnja će se događati u *Los Angelesu* 2019., kao i u filmu, no priča će biti potpuno drugačija. Naravno, ni igra nije mogla proći bez *Tyrell Corporation* i njihovih replikanata, no glavni lik ovaj put neće biti *Harrison Ford* nego detektiv *Ray McCoy* kojeg ćete vi voditi kroz igru. To su ujedno i jedine dodirne točke ove igre sa filmom i žanrom klasičnih avantura uopće. Dosad ste u avanturama upravljali spriteovima koji su skupljali različite predmete, razgovarali s ostalim likovima i riješavali pokoju zagonetku. Sve je to bilo lijepo, ali takve si igre bile suviše linearne, tj. uvijek ste bili vođeni unaprijed određenom putom. Mada su







Kao što vidite na slikama, kvaliteta FMV animacija je upravo nevjerojatna i na nivou koji i doliči Westwoodovim grafičkim majstorima. Kompletan grad je preuzet iz filma i pažljivo modeliran do najsitnijih detalja, a postignuti rezultati su filmske kvalitete



Dio Westwoodovog otkačenog tima koji je radio na Blade Runneru. Eh da, jednu osobu sa slike su naknadno renderirali i ubacili... Pogodite koga.





u posljednje vrijeme mnoge avanture to pokušale izbjeći uvođenjem tzv. višestrukih završetaka, ipak je to još uvijek previše ograničavajuće za generaciju odraslu na *Dukeu* i *Quakeu* koja je navikla na potpunu slobodu kretanja i visok stupanj interakcije sa okolišom. Vidite, *Blade Runner* je igra u kojoj ćete moći činiti što god hoćete i kada hoćete, a svako novo igranje dati će drugačije rezultate. *Ray McCoy* raspolaže bazom akcija u koju su spremljene sve akcije koje može napraviti, a što ćete (i gdje) napraviti ovisi o vama, ne dizajnerima igre. Naravno, postoji okvirna priča no završetaka je nekoliko, a koji ćete vidjeti ovisi o vašem ponašanju tijekom igre. Kako je to postignuto?

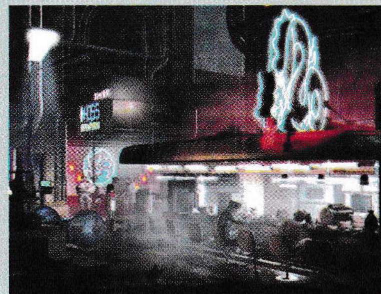
Svakim započinjanjem igre, iznova će biti odabrano koji će likovi biti replikanti, a koji ne. Razgovarajući s pojedinim likom, moći ćete različito reagirati, biti ljuti, bahati ili surađivati, a sve to preko ikone za emocije. Iako ćete uvijek voditi *Ray McCoya*, moći ćete loviti replikante ili im pomagati, pa čak igrati kao da ste i sami replikant. Pošto će razgovori s likovima biti uvijek različiti, radi lakšeg snalaženja ćete dobiti alat pod nazivom *KIA*. *KIA* će vam pomoći pri rješavanju zagonetaka, pamtiti sve vaše razgovore, pomoći grupirati podatke koje ste saznali, tj. bit će pravi digitalni pomoćnik budućnosti. Iako će vam ovaj uređaj biti od neprocjenjive pomoći, neće vam oduzeti pravo i mogućnost da sami odredite smjer kojim će se igra kretati. Bit će tu još nekoliko alata budućnosti: *ESPER* je analizator slika pomoću kojeg možete povećati svaki dio slike, *Voight-Kampff* uređaj će pomoći da lakše prosudite tko je čovjek a tko replikant na temelju emocionalnih reakcija osobe, a za lakše prebacivanje iz jednog dijela grada u drugi će poslužiti *Police Spinner*. Nakon svega rečenog, što još reći osim: ako ste ljubitelj avantura, svakako bacite pogled na novo remek djelo koje nam uskoro stiže iz *Westwood Studia*. A ako niste, možda biste to mogli postati.





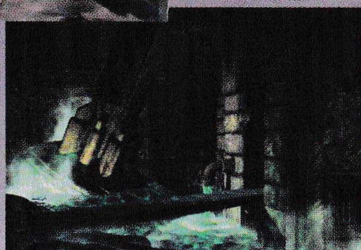
Bang, bang in your face!





Blade Runner bi, ako će se obistiniti Westwoodove najave, trebao redefinirati pojam današnjih avantura uvođenjem visokog stupnja umjetne inteligencije i razbijanjem linearnog pristupa igranju. Vidjet ćemo, no nema razloga da sumnjamo s obzirom na njihove visoke standarde i reputaciju koju uživaju...









Ray može komunicirati sa 70 likova koji nisu samo glupi pixeli, nego svaki od njih ima ugrađenu umjetnu inteligenciju. Oni izražavaju svoje emocije i reagiraju na vaše poteze, a i sami će međusobno komunicirati i razmjenjivati informacije. Svaki će lik biti vrlo detaljan skup poligona animiranih motion capture tehnikom. Kao što vidite na slikama, grafika prati ugođaj iz filma gdje je uvijek bilo maglovito, kišilo je i sa svih je strana bilo zanimljivo osvijetljenog prostora. Da bi se to postiglo, igra ima ugrađene algoritme koji u realnom vremenu računaju atmosferske efekte poput kiše i magle, a postignuti rezultat je takav da slike iz igre izgledaju kao da su iz animiranih sekvenci (pogledajte samo kako na slikama iz igre magla izgleda uvjerljivo). Prostor kojim ćete se kretati je jako interaktivan, a prijelaz između renderiranih sekvenci i same igre bit će skoro neprimjetan zbog spomenutog ujednačavanja kvalitete FMV sekvenci i stvarne grafike u igri.

Lands of Lore 2

Guardians of Destiny



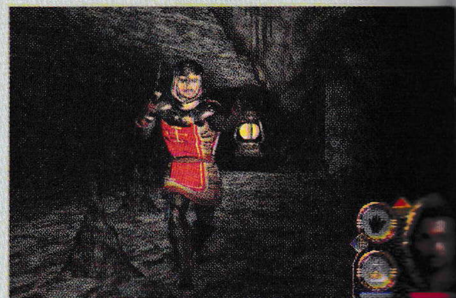




Bad guy i good guy se odmaraju nakon svakodnevnih aktivnosti uz malo čarobiranja



Guardins of Destiny je nastavak popularnog *Lands of Lore: Throne of Chaosa*. *Lands 2* ima zanimljivu priču epskih dimenzija koja će vas provesti kroz 20 svjetova i u konačnici dati odgovor na vječno pitanje - tko je stvorio svijet i zašto? Izradivši kostur priče, umjetnički tim *Westwooda* započeo je kreiranje svjetova u kojima će se igra odvijati. Elementi raznih skica, kompjutorski generiranih animacija, tekstura i fiksnih ideja počeli su se ispreplitati stvarajući zapanjujuće krajolike i likove u igri. Kreiranje različitih rasa nije bio lagan posao. Zato su se *Westwoodovci* udružili s poznatim *make-up* umjetnicima. U igri se pojavljuju pravi glumci koje, kao što znamo, *Westwood* rado koristi u svojim igrama. Tehnikom *chroma key*, glumci su snimljeni iza zelenog platna i potom ubačeni u računalno generiran prostor. Posebna pozornost je posvećena glazbi – kompozitor *Frank Klepacki* (već 6 godina radi s *Westwoodom*) i new age umjetnik *David Arkenstone* su stvorili uistinu umjetničke i mistične melodije koje igri daju posebni šarm. Njih dvojica su, iako fizički udaljeni stotinama kilometara, stvorili odlične glazbene teme za svaku rasu u igri. *Westwood* je posvetio veliku pozornost i testiranju *Lands 2*, što također čini sastavni dio izrade neke igre, iako to mnogi zaboravljaju. U tu svrhu je uposleno dvadesetak ljudi koji su na sve moguće načine testirali igru na 50 različitih PC konfiguracija, tako da preporučena konfiguracija *Landsa 2* ne zaostaju dvije-tri generacije za stvarnim zahtjevima kao kod ostalih proizvođača igara.

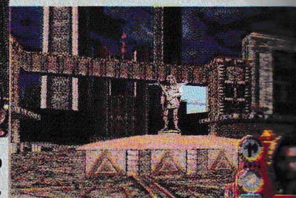




Ljudski likovi su digitalizirani i umetnuti u igru. Primjetite da grafički engine podržava transparentnu vatru i dinamično osvjetljenje. Podrška za 3D kartice, poglavito 3Dfx, je u planu i pojavit će se u obliku patcha.







Posebna poslastica u ovoj igri su zastrašujući i vrlo inteligentni neprijatelji koji vas neće tek tako pustiti na miru.



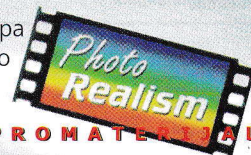




Animacije u Lands of Loreu 2? Vrhunske!!! Westwood je zaposlio dream team profesionalnih grafičara (naravno, svi odreda sa diplomama) koji su na SGI grafičkim stanicama iskemijali animacije koje vas tjeraju da se zapitate vrijedi li uopće u jednu računalsku igru potrošiti toliko vremena i novaca.

Canon

Za fotorealističan ispis više nije potrebna skupa profesionalna oprema. Potreban vam je samo jedan iz serije novih Canon pisača.



PRODAJA • SERVIS • ODRŽAVANJE • POTROŠNI MATERIJAL • REPROMATERIJAL



BJC-80

BJC-240

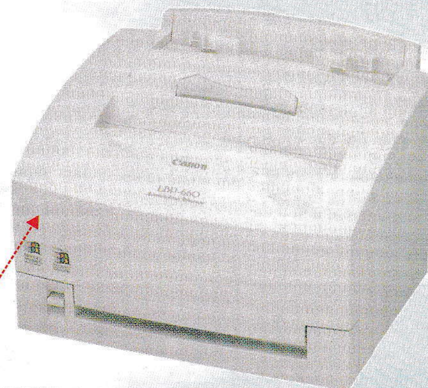
BJC-4200

BJC-4550

BJC-5500

BJC-620

LBP-660



- 600x600 tpi
- ispis brzinom 6 str./min

- 720x360 tpi
- izvanredan ispis teksta
- ispis za prijenos na majice
- u cijenu uključene 2 pisače glave

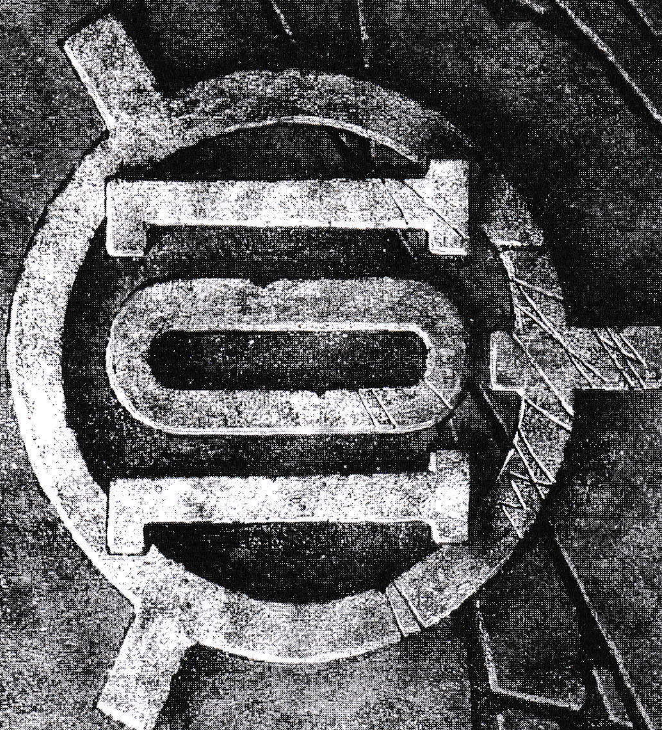
KSU Company

VELIKA GORICA, J. Dobrile 50, tel. 01/72 21 22; fax 01/72 22 73; http://www.tel.hr/ksu-company

POTRAŽITE NAS NA INFO'97 PAVILJON 9 ŠTAND #5

JANUS

13 YEARS OF



POWER

STATION

Conquest Earth

Krajem 1997. NASA-ina svemirska sonda Galileo nježno je deflorirala i otkrila Jupiterove tajne. Bljedunjavi naočalci bez društvenog i seksualnog života (kh, kh - Ed) na Zemlji, NASA-ini znanstvenici, nestrpljivo su interpretirali gomilu novopridošlih podataka. No to su činili i Oni, plinovita bagra s Jupitera. Uzevši u obzir dvije naoko beznačajne činjenice, prvu, da je strani objekt od nepoznata i neobično kruta materijala, i drugu, da je sa sobom dovukao nepoznati virus koji je u roku 1 Jupiterove rotacije zbrisao 85% stanovništva, Vijeće staraca (ne, nije Areopag) donijelo je zanimljivu odluku slatka naziva, Dekret o genocidu, a zapravo je zagovarala invaziju Zemlje i uništenje sveg zemaljskog. Joj, Krešimiru Laušu već počinje curiti slina

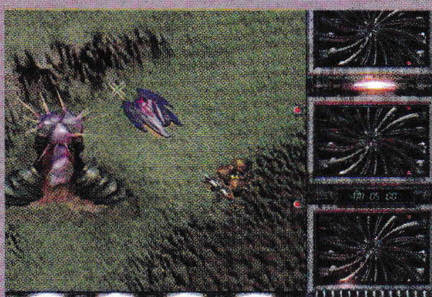
Odlučite li zaigrati na Jupiterovoj strani, cilj će vam biti zgaziti zemaljsku obranu i zatrovati Zemljinu atmosferu sumporom, a u ljudskoj ćete koži navedene težnje morati zaustaviti pod svaku cijenu i poslati aliene natrag na rodni planet. Za koju se god varijantu odlučili, svoje ćete ciljeve ostvarivati u najboljem stilu *RTS-ova*. *Campaign mode* vam, uz taktičke elemente, nudi i šire strategijsko razmišljanje na globalnom nivou (raspoređivanje jedinica i resursa po glavnim svjetskim gradovima, usmjeravanje grana tehnološkog napretka itd.) pa vjerujem da će se ovaj način igranja svidjeti ljubiteljima *X-Com-a* koji je po tom pitanju još kompleksniji i razrađeniji. S druge strane, postoji *mission mode*, tj. *campaign mode* u klasičnom *C&C* smislu - misija za misijom, linearna priča, postupna i određena nadogradnja savršenijom tehnologijom itd. Osnovne ljudske strukture u *CE-u* su elektrana, vojničke barake, tvornica oružja, komunikacijski centar, lanser satelita i neka obrambena postrojenja. Kao što vidite, nema ih previše, što je prava šteta. Barake proizvode 8 vrsti vojnika, od kojih su marinci i bombaši topovsko meso. Ni mehaničke jedinice nisu brojne, uglavnom su to razne verzije tenkova, *Hind* helikoptera i *Harrier* jetova, no njihova je koordinacija i taktička uporaba ono po čemu se *CE* razlikuje od drugih klonova. Naime, jedinicama možete odrediti 3 napadačka i 3 obrambena moda, od automatske obrane slabijih jedinica, *seek and destroy* fore ili spašavanja napadnutih



jedinica. Ti će modovi konačno stati na kraj tipičnim boljkama *RTS-ova* poput mahnitog, nekotroliranog i bezglavog ulijetanja u bitku, napuštanja obrambenih pozicija i sličnih gluposti. Također, pridonose i većoj interaktivnosti, osjećaju kontrole i moći te, napose, boljem i preciznijem taktičkom planiranju. Tome u prilog ide i standardna mogućnost grupiranja trupa (najviše 5 grupa), određivanje do 6 waypointova itd. No dok *CE* briljira u ovim elementima, u drugima sadrži dosta nelogičnosti kojih nema nigdje drugdje. Primjerice, nekim jedinicama je potrebno gorivo i streljivo. U igri ne postoji radarska karta nego jedinstven sustav *tagiranja* jedinica sveden na gradnju *Comm* centra ili mobilnih *Comm* vozila i selektiranje određenih borbenih jedinica. Te će jedinice i njihov neposredan okoliš biti prikazani na jednom od ekrana zdesna, omogućujući tako promatranje više dijelova karte istodobno. No stvar donekle spašava troslojno satelitsko odzumiravanje karte, što je korisno za veće vojne operacije. Bez satelita ne možete vršiti udare na neprijateljski teritorij, špijunirati pozadinu itd. Sve u svemu, igrači interface *CE-a* je usitinu jedinstven i vrlo brzo će vam se zavući pod kožu. Taman kad pomislite da ste na kobili (konju), vaša krvoločna i genocidno nastrojena baka će odlučiti zaigrati na strani Jupitera.

Xenophobia

Igrajući na strani Jupiterijanaca, odmah u oči upada jupiterijanski igrački interface. Ne baš previše zahvalno izvedene ikone dosta će vas buniti, a znatno različit način igranja od onog

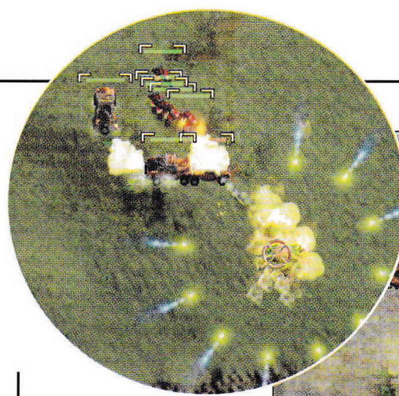


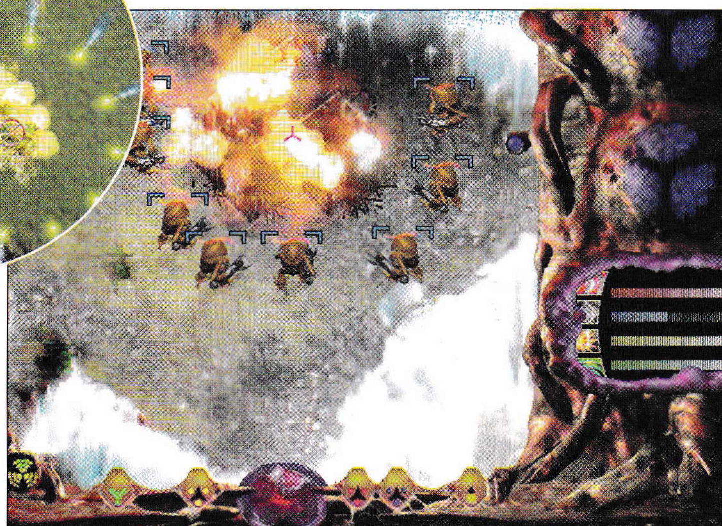




Igrajući na strani ljudi, dobijate sva standardna oružja i građevine na koje ste već navikli u RTS strategijama, iako ih nema onoliko koliko bi čovjek poželio. Umjesto kvantitete, naglasak je na kvaliteti pa tako tom relativno ograničenom broju jedinica možete odrediti 3 načina napadačkog i 3 načina obrambenog kretanja. Jedino mi se nije svidjelo to što neke jedinice imaju ograničeno streljivo i gorivo...

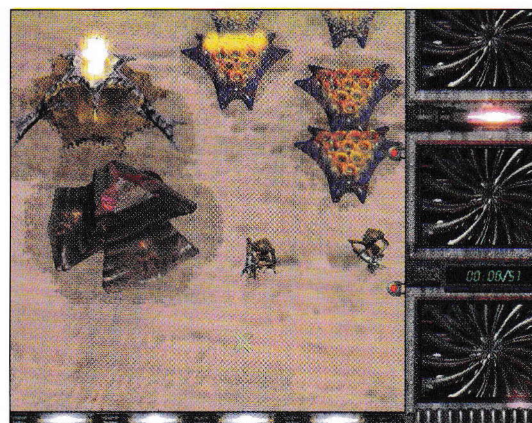
ljudskog će vas u potpunosti dotući. Ali tu je Hacker, vaš spasitelj. Elem, *campaign* i *mission* modovi ljudi i aliena donekle su slični, ali sama borba nije. Ovdje nemate ograničene resurse nego se vraćate *C&C* korijenima i iskopavate silikon. Kad iskopate i spremite rudaču, pošaljite je na Jupiter jer će vam tek tada postati dostupna. Dalje, dok se ljudi oslanjaju na svoje mehaničke ljubimce, Jupiterijanci lude za društvom i obožavaju se stapati i morfirati. Morfiranje se obavlja tako da jedan obični vojnik odbaci svoj zaštitni omotač (*exo-skelet*) i prijeđe u plinovito stanje, a drugi slijede njegov primjer te, ovisno o njihovoj brojnosti, nivou igre, tehničkom stupnju razvoja, stvore novu jedinicu, bilo kopnenu, ili zračnu. Energiju i streljivo jedinica obnavljate na *power generatoru*. Građevine gradite na konvencionalniji način, odabirom i postavljanjem temelja. Jupiterijanci imaju i neka posebna svojstva a njih ćete otkriti tek u drugoj polovici igre. Dok ljudi čiste zrak od sumpora, alieni svojim sumpornim generatorima i prašinarima čine obrnuto, čime onečišćeni dio karte postati nevidljiv za neprijatelja. Dakle, shvatili smo da se





U Conquest Earthu je velika pažnja posvećena grafičkim detaljima. Čak se i igračko sučelje mijenja ovisno o strani za koju igrate. Nas se najviše dojmilo ljigavo, sluzavo i sjajno fancy sučelje koje dobijate ako zaigrate na strani aliena. Pravi slatkiš za oči!

Jupiterijanci svojim organskoplinovitim kreacijama i moćima bitno razlikuju od ljudi no zajedničke karakteristike su ipak tu: modovi napada i obrane, tagiranje, grupiranje, waypointovi, zumiranje i slično. Je l' to sve? U globalu jest, a kako sam već rekao, brojne finese i začkoljice skužite sami (ili pričekajte Savjet više). Što se tiče grafike, ona je jedan od glavnih aduta *Eartha*, od uvodne animacije preko cut sceneova do grafike u igri koja je gotovo savršena. No veliki nedostatak igre je strašna zahtjevnost i glad za snagom - na mom PeCi/133 znala se dosta usporavati. Također, ako nemate 32 Mb RAM-a, bit ćete uskraćeni za 16-bitne pozadine i neke efekte eksplozija (transparentost). Zvuk je, kao i futuristična i mistična CD mjuza, *bogus standard*. Na kraju bi se dalo zaključiti da, bez obzira na cool grafiku, maštovitost i raznolikost, *Earth* zbog svog priličnog odmaka od *C&C* recepta neće kod svih dobro proći. Također mu fali i onog finog, eteričnog i teško definiranog pojma - igrivosti. Je li to zbog brzine (sporosti) izvođenja, malog broja jedinica, neobičnog sučelja, nije bitno. No ipak, *Earth* postavlja i neke nove igračke i grafičke standarde u svijetu *RTS-a*. Zbog toga mu najljepša hvala. A sad trkom po Pips i špricat bagu da vas ne b...... *<PSSSSSSSSK, PSSK, PSSSSSSSSK – Ed>*.



Grafiketina u ovoj igri je stvarno nešto: 16-bitna, renderirane jedinice, transparentne eksplozije i dim, prekrasno igračko sučelje. No sve to dolazi i uz cijenu – P133 sa 16 MB RAM-a će dosta često kašljucati, dok će 32 MB RAM-a i brži procesor biti sasvim OK.

ALTERNATIVNO

Red Alert

Bog i batina svih *RTS-ova*. A must have!

Dark Colony

Znate one male proklete sive svemirce crnih, jajolikih očiju? Da, one što kradu ljude i sakate krave. Bojno je polje *Mars*, a vrijeme je da se osvete krave. Grafički superizvedena strategija s priglupim AI-om. Tko voli, nek izvoli.

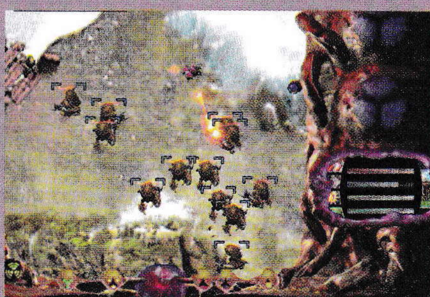
Ages of Empire

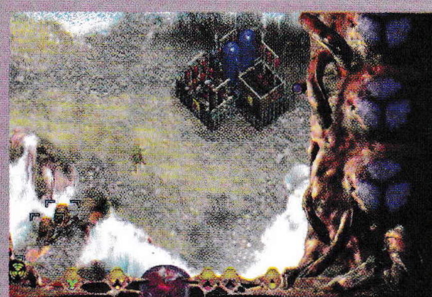
Microsoftov odličnik (?!) s prekrasnim sučeljem, grafikom, animacijom i igrivošću. Bolje od *Warcrafta 2*!

Conquest earth
Eidos Interactive

Igrano na:	P133, 32MB, Win95
Grafika:	94%
Zvuk:	79%
Igrivost:	73%
Min. konfig.:	P90, 16MB, Win95
Druge plaforme:	N/A
UKUPNO:	**81%**







Igrajući na strani Jupiterijanaca, morate se baviti kopanjem silikona koji vam je osnovni resurs. No isplati se potruditi jer ljigavi alieni, kao i uvijek, imaju par aseva u rukavu. Poput postrojenja koja onečišćuju zrak i time taj dio karte čine nevidljivim za neprijatelja ili jedinstvene sposobnosti morfiranja više manjih jedinica u jednu veću...

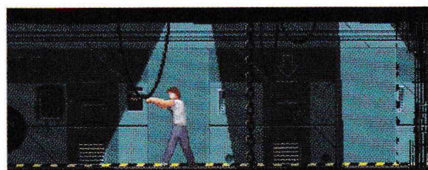
NaJavE

Nakon zastoja, tržište igara se ponovno budi. Po najavama novih igara za jesensko/zimsku sezonu, čini se da će do kraja godine svjetlost dana ugledati više igara nego u prvih devet mjeseci.
Berislav Jozić *podnosi izvješće*

onEscapee

Ne, nije štamparska greška! Ovu *Sadness Softwareovu* igru čudnog imena programiraju mađarski programeri okupljeni pod imenom *Invictus Team*. *onEscapee* ima mnogo sličnosti s poznatim *Flashbackom*, a moći će se pohvaliti izvanrednom grafikom i animacijama te jednako dobrim zvukom. Igra će izaći samo na CD-u, i to samo za Amigu i PC, ali će inačica za Amigu izaći prije, već u rujnu. Što se tehničkih pojedinosti tiče, minimalna konfiguracija je A1200, 4 Mb RAM-a te hard disk i CD-ROM čitač.





Phoenix

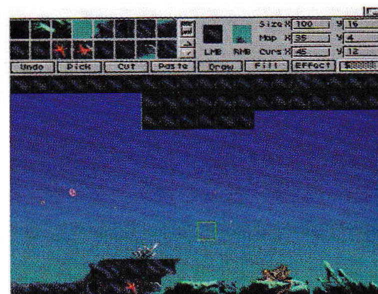
Mješavina avanture, svemirske simulacije i trgovačke strategije - zvuči prilično dobro a još kad pogledate slike i čujete da će sve biti 3D renderira 256 boja, jedino će vas zanimati k će se moći kupiti. Još ne, izlazak s planira tek krajem 1997. i to u dv inačice, disketnoj i CD-ROM, što da će i oni s "neubrzanim" Amiga osjetiti dašak svemira.

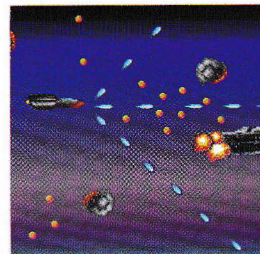


Pulsator

Kompanija podužeg imena - *Fullspeed Creative Development* - sprema pucačinu u stilu poznatih igara *R-Type* i *Project X*. Prema najavama, *Pulsator* će ponuditi najveći izbor oružja dosad viđen u igrama ovog tipa te hrpu različitih svjetlosnih efekata, ogromnih nivoa i ružnih neprijatelja. Stalna brzina od 50 frameova u sekundi, 512 boja i 8-kanalni zvuk govore o tehničkoj dorađenosti, ali i o potrebnom hardveru. Bez 030 procesora i 4 Mb RAM-a, nećete moći uživati u ovoj igri. U pripremi su CD-ROM i disketna inačica (koja se instalira na HD), a igra bi se trebala naći na tržištu tijekom dolazeće jeseni.







Star Fighter D'Yammen's Reign

Star Fightera je nova svemirska pucačina u *stilu Wing Commandera* ili *Star Crusadera*. Nova vrsta vektorske grafike (možete je vidjeti na slikama) izdiže je iznad poznatih prethodnika, a brzina i izvrstan ugođaj jamče joj mjesto među najboljim ovogišnjim igrama. Mnoštvo misija, različitih svemirskih lovaca kojima možete upravljati te strategijsko zapovijedanje cijelom flotom su samo dodatni plusevi ovoj izvanrednoj igri. Osim toga, bit će tu i divno renderirane animacije, dobre glazbe i borbenih zvukova. Šećer na kraju: igra nije prezahtjevna - za igranje će vam poslužiti i "obična" A1200 sa hard diskom, naravno, ako vas ne smeta što animacije pomalo "zapinju".

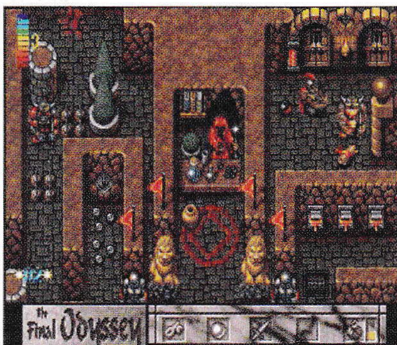






Final Odyssey

Sjećate li se mita o *Minotauru*? U ovoj igri poznatog nam *Vulcan Softwarea* vi ste u ulozi ratnika *Tezeja* i morate se, rješevajući brojne zagonetke, probiti kroz labirint gorespomenutog zlikovca ne biste li se na kraju suočili s čovjekom-bikom i porazili ga. Naravno, svemu je kriva pohota, *Minosaur* je poželio šest ljepotica za ručak. Ova zanimljiva arkadna avantura trebala bi osvanuti na CD ROM-u već krajem 9. ili početkom 10. mjeseca.





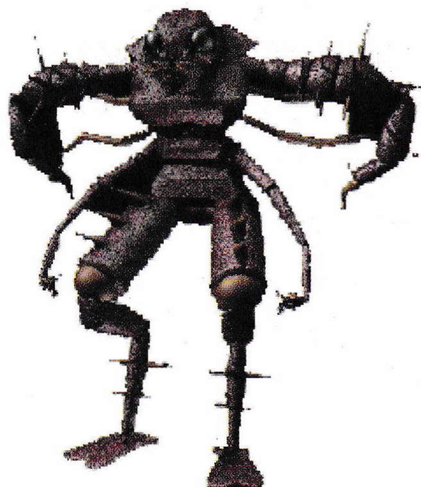
Hard Target

Vulcan Software nam priprema novu igru, a trebala bi izgledati kao inačica *Virtual Copa* za Amigu. Na slikama je zamjetna visoka kvaliteta grafike pa možemo zamisliti kakvi će biti hardverski zahtjevi. Naime, ovo je prva igra na Amigi za koju će vam biti potrebno 8 Mb Fast rama. Jedini planirani format je CD ROM, a igra bi trebala biti na tržištu negdje oko Božića.





Explorer 2260

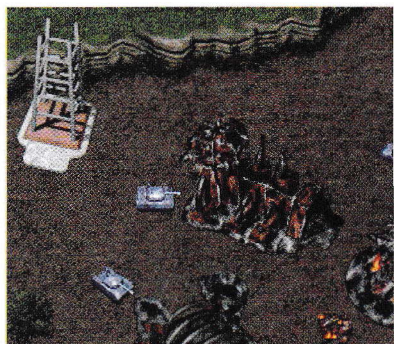


Ovo je još jedna svemirska simulacija u kojoj je : naglasak istraživan- strategijskom dijelu, it će tu još uvijek i ı akcije. Opsežnost bi ɿaća borbene misije u vanje i međuplane- sa 20-tak izvanze- : strategijsko koor- kih flota ili orbitalnih stanica) zahtijevala CD ROM izdanje sve kad i ne bi bilo izvanredne grafike i pregršt animacija. *Explorer 2260* stiže tek početkom 1998., no svaki će se dan čekanja isplatiti.



Diversia

Iz *Ablaze Entertainmenta* dolazi još jedan *Dune 2* (ili *C&C*) klon. Igra nam dolazi iz tvrtke već poznate po izvrsnoj igri *Strangers*, koju je objavio *Vulcan Software*, pa možemo očekivati kvalitetan proizvod. Datum izlaženja nije još poznat, a već će nas i sam pogled na slike učiniti čekanje još dužim.

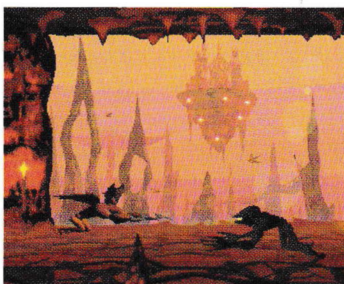




Olofight



O ovoj se igri već duže govori, ali vam vijesti o njoj donosimo tek sada, kad su podaci provjereni i kad se zna da će finalna inačica biti gotova oko Božića. Po slikama ćete i sami zaključiti da je riječ o još jednoj šori, ali ono što se ne vidi je njena brzina. Programeri najavljuju da će se čak i na neproširenoj A1200 *Olofight* vrtjeti u pristojnih 25 FPS-a. Živi bili pa igrali!

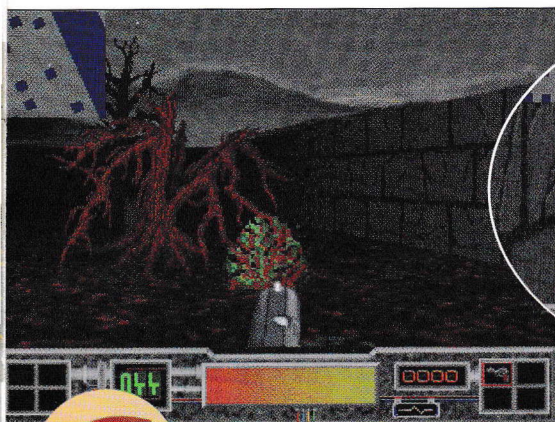




Testament



Nije li vrijeme Doom klonova konačno za nama? I dalje stižu različite varijacije na istu temu s manjim ili većim preinakama i specijalnim efektima. I Testament je jedna takva prosječna igra prilično nepoznate Češke tvrtke Insanity Software. Bero je imao i previše strpljenja sa takvim igrama, imam osjećaj da se Testamentu ne piše najbolje...

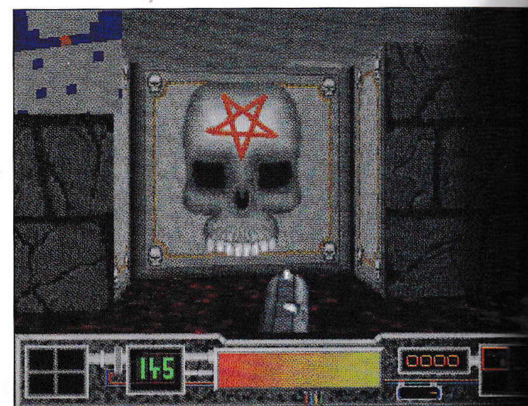


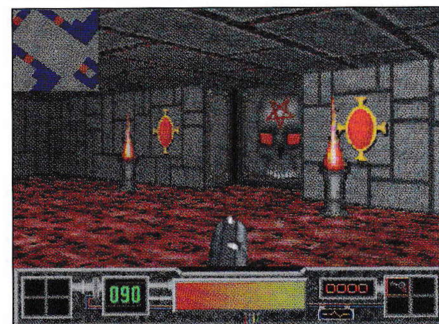


Grafika u Testamentu baš i nije moderna, no zato je igra dovoljno brza i na punom ekranu tako da se ne morate ograničavati na format poštanske markice

Sve što čini prosječan *Doomoid* je tu: hrpa nivoa i neprijatelja, razorna oružja i streljivo za njih, raznobojni ključevi za otključavanje raznobojnih vratiju, tajni prolazi i teleporti. Dekor je kao u kakvom satanističkom hramu, s lubanjama, svjećnjacima i raznim okultnim simbolima po zidovima, a neprijatelja je svakojakih, od onih s lebdećim očima do čudnih čarobnjaka u ljubičastim haljama. Kako ovakvu igru ne čine dobrom ili lošom stvari na koje smo navikli, nego ono u što su upakirane i kakvi su im dodaci, osvrnimo se na posebnosti koje *Testament* čine drukčijim od ostalih *Doomoida*. Kao prvo, brzina; to je ono što ovoj igri donosi najviše pluseva. Namjestivši veličinu ekrana i rezoluciju, svaki igrač može iz *Testamenta* izvući zavidnu brzinu na svojoj konfiguraciji. To ipak ne znači da na "neproširenoj" A1200 morate igrati na ekranu veličine telefonske kartice - 3D engine ove igre je prilično dobar pa će i vlasnici sporijih konfiguracija moći igrati ne napréžući oči. Grafika i zvuk su "tu negdje", prosječni. Neki su dijelovi (npr. stabla u vrtu na početku igre) dosta kockasti, ali su neprijatelji uglavnom izoštreni. Glazba je toliko loša da sam je isključio nakon 40-ak sekundi, zvukovi što ih ispuštaju neprijatelji su sasvim pristojni, a pucnji iz pištolja jedina svijetla točka. Ovakva podjela dobro/loše proteže se i na opremljenost igre dodacima za lakše igranje: mogućnost snimanja pozicije samo na završecima nivoa je, po mom mišljenju, loša karakteristika jer je vrlo zamorno nekoliko puta prelaziti isti nivo ako je jedina poteškoća posljednji neprijatelj. Ono što mi se sviđa je mala karta u uglu ekrana koja prikazuje vaš najbliži okoliš te velika (poziva se tipkom **M** i zauzima cijeli ekran) koja prikazuje mjesta na kojima ste bili. Kao loše (vrlo) mogu izdvojiti i nepostojanje standardnog *side-stepa* pa se neprijateljskim projektilima morate izmicati na znatno sporiji način - trčanjem unatraške i u stranu.

Zbrojivši sve navedeno, *Testament* bih vam preporučio jedino ako ste u kroničnoj nestašici doomoida. Sudbinu ove igre dijele i mnoge novije igre na Amigi, koje se, iako vrlo doro isprogramirane (što se u ovom slučaju vidi po brzini) i s nekoliko lijepih ideja, ne mogu probiti među najigranije zbog nedorađenosti i neposvećivanja veće pozornosti detaljima. Nadam se da će to s vremenom popraviti te da će programeri koji stvaraju nastavak (najavljen je za početak 1998.) učiti na greškama prethodnika.



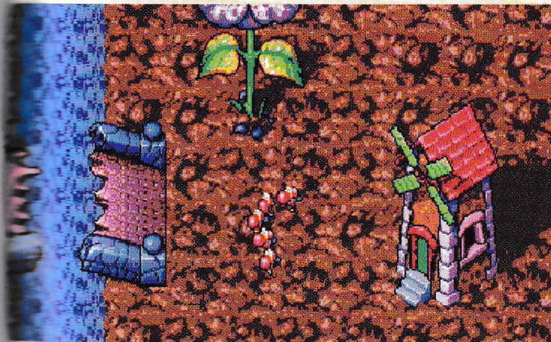


Češki programeri su uspjeli dokazati da stoje rame uz rame poljskim kolegama kada govorimo o izradi loših Doom klonova

Testament
Insanity

Igrano na:	**A1200, 6MB, HD,CD**
Grafika:	**71%**
Zvuk:	**67%**
Igrivost:	**75%**
Min. konfig.:	**A1200, 2MB**
Druge plaforme:	**N/A**
UKUPNO:	**72%**

Tiny Troops



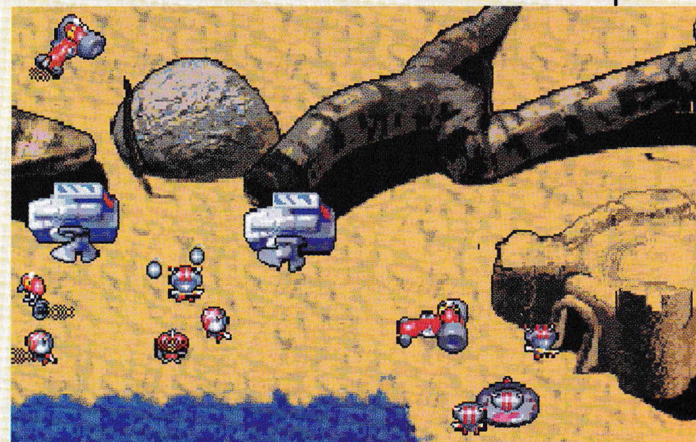
Iako se na prvi pogled čini jednostavna, ova će vam simpatična arkadna strategija zadati poprilično muke na pojedinim nivoima, uništiti živce, a možda zaradite i čir na želucu. No, ne berite brigu – Dr. Bero Jozić brine o vašem zdravlju, stoga evo nekoliko trikova iz rukava i dragocjenih savjeta koji će pomoći kod rješavanja težih problema.

U borbi

Prvo i osnovno pravilo da biste dobili bitku je usmjeriti vatru na jedno mjesto. Što to znači, zna svaki vojnik - početnik: svim jedinicama odredite pucanje u istu protivničku jedinicu. Tako ćete ih brže uništiti, što znači da će i njima ostati manje vremena za pucanje i nanošenja štete vama. Osim toga, važna je i vremenska koordinacija vatre. Pokušajte sve učiniti da napadačke jedinice zapucaju istodobno na neprijatelja. Ovom ćete taktikom već u prvom naletu pokositi jednu ili dvije neprijateljske jedinice. Podijelite svoje trupe u skupine jednako brzih jedinica i prvo pošaljite u napad one sporije, a potom one brže, tako će do cilja stići gotovo istodobno. Stalno pazite na energiju borbenih jedinica, a čim im se smanji energija – pošaljite ih u bazu na oporavak. Oni se neće znati sami vratiti, nego ih vi morati ponovno priključiti borbenim jedinicama.

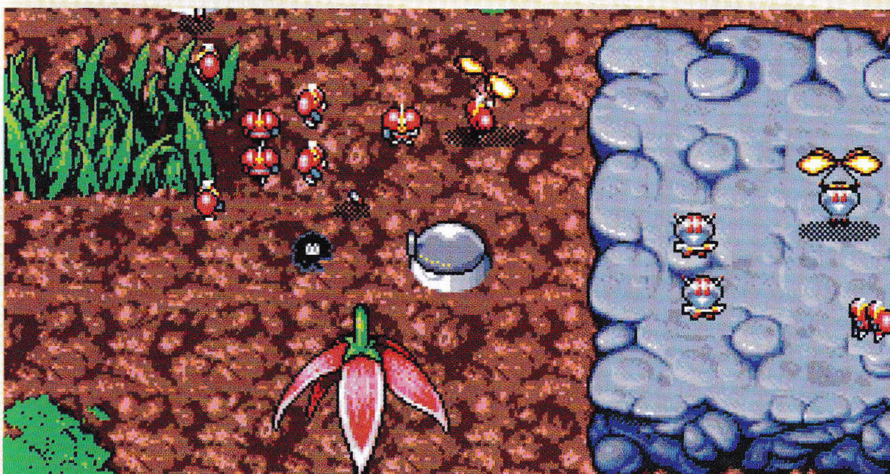
Neprijateljsko naoružanje

Granate su jedno od jačih oružja, stoga pokušajte natjerati neprijatelja da ih potroši prije negoli krenete u masovni napad. Najlakše ćete to učiniti primaknete li jednog vojnika neprijateljskom bombašu i brzo ga izmaknete kad ovaj baci granatu. Uz malo vježbe, moći ćete kružiti oko neprijateljskih jedinica i pucati po njima dok oni bacaju dragocjene granate u prazno. Najbolji način za raščišćavanje mina je nagurati na njih kamen ili štogod slično. Kada to nije moguće, pokušajte vojnika neku drugu brzu jedinicu poslati prema mini i natrag (pomoću desnog gumba miša), tako da se kreće putanjom u obliku slova V, čiji je vrh blizu mine. Na taj će se način mina aktivirati, a vaša jedinica će zadobiti najmanje štete. Neprijateljski tornjevi su vrlo opasni za vaše jedinice, ali i za neprijateljske, ako ih zauzmete. Zauzimati ih možete samo s običnim vojnicima, a prije toga dobro je optrčati oko tornja i vidjeti gdje mu je "slijepa točka" - mjesto na koje ne može pucati. Ovakvo izviđanje uvijek obavljajte najbržim jedinicama jer oni s tornjeva najčešće promaše prvi hitac, usmjeren na brzu pomičnu metu.



Trikovi

Ako je neprijatelj brojčano nadmoćan, pokušajte bojno polje približiti svojoj bazi. Time ćete dio protivničke vatre usmjeriti na bazu umjesto na vaše jedinice (ne brinite se, baza može podnijeti puno štete), a vaše će jedinice biti bliže bazi kada ih trebate obnoviti. Ponekad će biti važno što brže uništiti neprijateljsku jedinicu ili bazu. Tada klikajte na svoju jedinicu koja puca po neprijatelju (ili odaberite više jedinica) i ponovno im naredite da pucaju. Svaki put kad izdate naredbu za napad, jedinice će, uz stalno pucanje, ispaliti još jedan metak na cilj. Znači, što brže izdajete naredbe, jedinice će brže pucati. Uz ove savjete, igranje bi vam trebalo biti umnogome olakšano, no ako ipak naiđete na neki problem, pišite nam u Hackerov *S.O.S.*



CREATIVE LABS

Patrik Pencinger



Jednog se sunčanog dana moj dragi urednik odlučio prošetati do Algoritma i opelješiti ih za hardver. Kao i obično, usput je kupio žutu štampu i ručao u najboljem restaću u središtu grada. Posjetio sam ga, gladan i umoran, nakon faksa, a on mi je tutnuo 3 kutijetine u ruke... Tako je sve počelo... Odlučili smo, dosta nam je konvencionalnog hardvera, opisivat ćemo stvari koje nema nitko u kvartu. Želite li doznati sve o alternativnim i neobičnim dodacima za vašeg ljubimca koji će izmamiti uzdahe vaših prijatelja, pročitajte što vam nudi Creative.

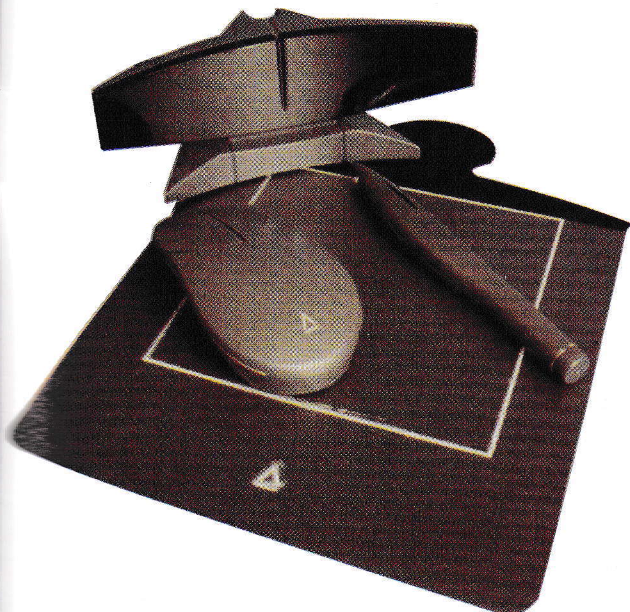
Creative Labs 3D Blaster

Za 3D karticama ove jeseni sline mnogi, no *3D Blaster* je pregazilo vrijeme. Ova all-in-one 3D ubrzivačka kartica izgrađena je oko *Rendition Verite 1000* čipa i pripada prvoj generaciji 3D ubrzivača. Iako se nikako ne može utrkivati sa *3Dfx* zvjerima koje preplavljuju (inozemno) tržište, pruža razumno 3D ubrzanje i drugo mjesto. A vi ne volite biti drugi, zar ne? Valja reći da kartica podržava hardverski sve napredne ubrzivačke funkcije uključujući mip-mapping, bilinearno filtriranje, maglu, korekciju perspektive, ukratko, gotovo sve što i *3Dfx*, ali sporije. No, takmace ovoj kartici treba tražiti među njenim suvremenicima, karticama tipa *Matrox Mystique* i različitim *S3 Virge GX-ovima*. U toj kategoriji nema joj premca. Dojam je bio malo razočaravajući nakon zamjene mojeg *Matrox+3Dfx* video podsustava *3D Blasterom*. *Blasterovih* 4 MB EDO RAM-a dostatno je za sve igrive rezolucije i dubine boja (a i *Prozori* će vam profitirati zbog RAM-a). *Shadows of the Empire* nam je poslužio kao polazišni sustav za usporedbu performansi. Rezultat je jednostavan, vizualno je sve ostalo isto, a razlika je bila jedino u brzini, koja je donekle nadoknadiva procesorskom snagom (testni sustav je bio Pentium 166 MMX.). Slično je bilo i kod nekolicine drugih igara, *Hexen 2*, *Dark Forces 2*, *Quake 2 DEMO*, razlika je bila najuočljivija kod potonje igre. Zaključak je jednostavan, što se više 3D čipovi tjeraju do granica njihovih performansi, jaz se između *3Dfx-a* i *Veritea 1000* produbljuje. Baš nas zanima kako će se stvari odvijati sljedeće godine, kad se očekuje velika smjena generacije 3D čipova, a najavljeni su novi ubrzivački čipovi *Matroxa*, *3Dfx-a* i *Renditiona*! Slijedi moj najdraži dio teksta, subjektivni dojam: kupite li ovu karticu, mnogo ćete očekivati od nje, što je i logično s obzirom na cijenu od gotovo **1900** kn (tako je bar pisalo na kutiji). Iako na kutiji lijepo piše da dobijate 3D ubrzani *Quake*, najbolju krvavu igru ikad viđenu, ne mogu vam reći koliko sam bio zaprepašten kad sam otvorivši kutiju shvatio da je unutra samo shareware verzija igre. Mislim stvaaaaarno... Ko mi je kriv, trebao sam pročitati i ono napisano najsitnijim slovima na kutiji. Tu su još i nekakvi demoi i, naravno, CD s driverima i podrškom. Bundle je više nego razočaravajući! Šećer na kraju: u kutiji ćete dobiti i posterčinu zavidne kvalitete i nekakav mali samoljepljivi hologram koji možete zakeljiti na monitor ili kućište, a koji će vam pomoći da prijatelje uvjerite da je vaš PC drukčiji (tako kažu *Creativeovci*). Kvalitetan proizvod kojeg je skoro pregazilo vrijeme iako ćete na njem moći vrtjeti 95% igara sa *3Dfx* podrškom i sve sa D3D ubrzanjem. No, za manje novca danas možete proći mnogo brže i s većim bundleom (što nije mala stvar u ovim vremenima neustrašive borbe *Microsoftovih* viteza protiv piratstva).

Aeropoint AERODUET

Evo cool stvari! Tako sam se, naime, tješio gužvajući se u ZET-ovoj konzervi na putu kući. 3D miš, svjetlosna olovka, bežično! Raskopavši kutiju, odmah sam uočio neke nedostatke i nove strane. Kao prvo, koristi baterije. Sve to radi OK neko vrijeme, ali onda pomalo počne krepavati, slično kao i daljinski vašeg televizora. Uostalom i tehnologija je slična. Drugi je nedostatak prostorna ograničenost. Navikli smo već mišem se kretati duž cijelog stola, a ne površinom od **20x30 (x20)** cm, što je vrlo zeznuto, pogotovo kad vam je miš na sporom pomicanju pa ćete, želite li pomaknuti kursor s jedne

strane ekrana na drugu, morati otpustiti kontakt od miša/lightpena, vratiti ga na njegovu podlogu i opet uspostaviti kontakt. Pošto je ovdje riječ o 3D mišu i 3D olovci, malo je na prvi pogled čudno, ali vrlo učinkovito riješen problem micanja kontakta. Miš s lijeve i desne strane (kao i olovka) ima limeni dio koji vas pretvara u vodič čim ga dotaknete i pali miša/olovku. Zgodno riješeno, ali se treba priviknuti. Kad prođe prvotno oduševljenje novom stvarčicom, zaključit ćete da mahanje mišem po zraku i nije tako zanimljiva radnja, vrlo brzo zaboli ruka. Za olovčicu smo se stvarno ponadali i pomislili da će moći poslužiti kao neki jeftiniji tablet. Aaaaaaa! Neće ići. Čak su i na našem testnom stroju crte bile neravne, čime se gubi prednost unosa olovkom. Bolja bi strana ovog proizvoda bio futuristični dizajn koji će sigurno više zadiviti vaše informatički neuke na-dumdetmeč-gozbi-stečene-prijatelje nego hologram zaljepljen na kućište (vidi prijašnji tekst). Zbundlirani softver baca potpuno drugu sliku na ovog nabildanog miša, i vjerujem da vrijedi više od 1300-tinjak kuna, koliko ga u *Algoritmu* cijene zajedno s mišem. Kao prvo, tu je *Dabbler*, *FractalDesignov* program okrenut više ka umjetnicima. Nekonvecionalno ušminkano sučelje posebno će biti privlačno kompjutorskim početnicima. Genijalna stvar je i ugrađeni tutorial te opširan priručnik koji vas uči crtati i nudi mnoge ilustracije. *Spectre VR* je svojevrsna virtualreality igra. Ništa posebno, ali pruža dobar uvid u 3D mogućnosti mišonje. *Kai's Power Tools* je skup dodataka za najpopularnije crtačke programe koje ne treba posebno predstavljati, nego samo ponoviti da su među najkvalitetnijima. *HSC Digital Morph,* jednostavan morph programčić, predstavljen tako da i laike i niže kompjutorski obrazovane ostavlja razapljenih ustiju svojim mogućnostima dok će znalcima biti prosječan. Kao dobru dosjetku, spomenuo bih dvostruku prozirnu plohu na mousepadu koja vam omugućava umetanje papirnatog predloška te njegovo oprezno precrtavanje u digitalni format svjetlosnom olovkom. Ovaj komad hardvera preporučujem kompjutorski orijentiranim umjetnicima, onima koji žele biti cool te onima koji pate od viška love.





Infra 2400

Kao posljednji kamenčić našeg malog *Creativeovog* mozaika, predstavljamo vam najnoviju, najjeftiniju i najiskoristiviju stvar: *CD Rom Infra 2400*, daljinski upravljan. Prvo, uvreda preko koje se ne prelazi baš lako. Iako će vas ovaj CD Rom cijenom i brojkom otisnutom na ladici (2400) pokušati uvjeriti da je 24X brzine, on ostvaruje 16X brzinu i maksimalni prijenos od 2400 Kb u sekundi (2260 Kb u prosjeku, po našem mjerenju.) Brzopleti će sigurno nasjesti. To je ujedno i jedina primjedba ovom supercool CD ROM-u. Digitalne kontrole glasnoće i, dodatno, digitalni izlaz očekujemo od svakog CD ROM-a pa nećamo trošiti vrijeme na to. U 20-ak dana, koliko smo testirali ovaj uređaj, pokazao se iznimno stabilnim, brzim, a čitao je sve živo. Ako i nabasate na neki loše sprženi CD, tu je posebni *compatibility mode* koji smanjuje brzinu vrtnje jamčeći tako da će podaci biti pročitani kako treba. Ime *Infra* dolazi mu od infracrvenopogonjenog malog i simpatičnog daljinskog. Osim što njime možete upravljati svim oubičajenim CD funkcijama uz *Creativeov Infre Suite*, poslužit će i kao zamjena za miša i određene tipke toliko potrebne za neugodno surfanje po Netu. Sva udobnost koju će vam pružiti naslonjač na kojem sjedite, istopit će se čim počnete kombinirati tipkice na daljinskom pokušavajući normalno surfati. Daljinski kroz testno razdoblje i nije baš pokazao neku uporabnu vrijednost, osim što je uredno zadivio svakog tko me je god posjetio tih dana. Lijepa gesta *Creative Labsa* je darivanje *Encarte 97*, najbolje CD ROM enciklopedije ikad izdane. Sve u svemu, ako vam nešto viša cijena nije problem, znajte da ćete od ovog uređaja dobiti najviše što ste očekivali. Razlika 16X i 24X ionako je sporedna i dolazi do izražaja tek kod kopiranja dugih fileova, osim toga, 24X brzinu ne možete ostvariti ako nemate Pentium 100.

CREATIVE
CREATIVE TECHNOLOGY LTD

Fuzija televizijskog i računalnog svijeta se nastavlja



Među najveća iznenađenja posljednjih mjeseci na tržištu tehnologije je broj hibridnih TV-a i različitih *set-top boxova* koji vam omogućavaju surfanje Internetom udobno zavaljeni u najdraži vam naslonjač. Između mnogih sustava, doista će biti teško odlučiti se, još će se barem neko vrijeme znatno razlikovati po specifikacijama i po ovim ili onim standardima. Entry level stroj bio bi *Thomsonov* set top box (što je popularno ime za kutiju sličnu manjem desktop kućištu) sa 4 MB RAM-a i 33 600 modemom. Ovakav sustav dolazi opremljen s infracrvenom tipkovnicom koja prvenstveno služi za pisanje E-maila, a poslužit će i za tobožnje surfanje po Netu. Sve u svemu, pazilo se na budžet. Srednje mogućnosti nudi vam *Philips* svojim boxom. Za razumnu svotu dobijate crnu kutijicu nafilanu s MMX Pentiumom, 2 GB harda, MPEG-2 dekoderom i 3D surround dekoderom. No, Philipsovci se tu nisu zaustavili, najavljuju izdavanje vrhunskog stroja sredinom sljedeće godine, bit će gonjen Pentium II procesorom na 233 MHz, posjedovat će sve potrebno za uživanje u novom DVD standardu, hard disk će biti "više gigabajtni" i vrhunskog digitalnog zvuka. Za vrhunske performanse i nadalje će se brinuti 4 megabajta ultrabrzog video rama i 32 megabajta običnog. Cijena će biti oko **30 000** kn (grc!).

Voliš Kenwood mini linije?

Ne? E, nakon ovog članka, hoćeš? To će se dogoditi čim ugledaš *Kenwoodovo* malo tehnološko čudo. Ako baš ne razaznaješ što je sve na slici uz ovaj tekst, evo spasa: prvi dvostruki mini disk! Digitalno snimanje u svim smjerovima sa CD-a na dva mini diska odjednom, sa MD-a na MD, sa DVD-a na MD. Da, dobro ste pročitali, ova linija ima DVD pogon spreman na reprodukciju novog super CD zapisa glazbe semplirane na astronomskih 96 KHz. Da vam ne bi stradali zglobovi od stalnog mijenjanja CD-a, pobrinut će se šesterostruki changer. Standardna komponenta je i FM/AM tuner, a posebnu zanimljivost čini equalizer/sound processor koji vam omogućava primjenu između xy modova surround zvuka, uključujući i AC-3. Kao šlag na tortu dolaze duuuboki subwoofer impozantne pojave i dva satelita s vlastitim stalcima. Jednostavno, najimpresivniji all-in-one sustav, jedan od rijetkih koji bih uzeo kao zamjenu za moju, iz komponenti brižno sastavljenu, linijicu! Ovaj sustem u potpunosti zaslužuje da za nj pljunete nekih desetak somova!



Malo jaje napada

Tamago-chi, kako bi to rekli Japanci, na velika je vrata stigao i u Hrvatsku. Rijetko ćete naići na original jer se naše tržište udobno kupa u moru klonova ovih simpatičnih privjesaka. Jeste li znali da je *Tamagochiev* algoritam za razvoj zvjerke skoro identičan onom korištenom u igrici *Creatures* koja je daleko zanimljivija za igranje nego balansiranje s dvasedet pixela na ružnom privjesku za ključeve. Usput, ako niste znali, i za PC postoji tzv. *Tamagochi* emulator koji simulira sve, uključujući i iritantni pc speakerski zvuk i grafiku u jednoj i pol boji trećerazrednih LCD-a. Jesam li spomenuo da svoj ključ nosim na *Tamagochiju* (jeftinom klonu)?



Želiš ostati s curom?

Znali vi to ili ne, *Blade Runner* bi trebao biti među prvim igrama na DVD-u! Pretpostavimo da ste kupili igru i baš morate negdje otputovati, recimo preko vikenda na skijanje, no ondje nema vaše PC DVD radne stanice. Znatiželjni ste, živčani i uzvrpoljeni, a na kraju ni vaša divna cura ne može više slušati vaše trabunjanje o mogućnostima novog formata, kvaliteti zvuka slike te vas nogira radi učitelja skijanja i sad se morate vraćati doma autostopom, a ne njenim novim *Volvom*. E, sad zamislite situaciju sa *Panasonicovim* novim *CF-63* notebookom, najsnažnijom multimedijskom radnom stanicom na svijetu. MPEG-2 DVD i 20xCD ROM kombinirani sa 13.3" vidljivim monitorom, LCD-om sposobnim prikazati 18-bitnu grafiku (više od 260000 boja) u 1024x768. Poseban film kojim je ekran presvučen osigurava refleksije uslinjenih faca dok gledate *Peti element* na vašem novom *CF-u*. Mozak predstavlja 166-ica MMX i 32 MB rama. Sve to smješteno je u oklopljeno kućište od titana o čijoj kvaliteti najbolje govori podatak da ga kolege iz *T3-a* nisu mogle uništiti ni dvoipotonskim kamionom te su ga u naletu bijesa satrli 70-tonskim tenkom. Hard od tri i pol gige i 16-bitni sound možda će vam malo bolje predočiti potrebu za cijenom od **45 000** kuna. Lakši ste za 5 znamenki na žircu, još ste s curom koja vozi *Volvo*, igrate najnovije igrice na state-of-the-art stroju, što ćete više? Još da vam je udoban krevet dok ovo sanjate.



TV-virtual-reality-new-Sony-shit-ups.

Željeli biste gledati televizijski program i igrati igrice na kino ekranu? Zvuk mora biti savršen i glasan? Susjede ne smijete smetati, soba vam je dva sa dva? Koliko ograničenja, a samo je jedno rješenje: *Sonyjeva* nova TV kaciga *Glasstron PLM-100*. Pošto nema detektore pokreta, nećete je moći, nažalost, koristiti kao prozor u VR svijet no nudi nešto puno zanimljivije, sliku veličine 52-inčnog (130 cm) ekrana na udaljenosti od dva metra i božanski zvuk iz ugrađenih slušalica. Super rješenje za sve videofile-autiste plićeg (?) džepa. Cijena - **4000** kn. Negativna strana: izgledat ćete kao Jordy *La Forge* ili *Robocop* i više nećete (trebati) ići u kino!



game.com

U prošlih nekoliko godina kadgod niste bili blizu računala a htjeli ste se igrati, morali ste posegnuti za *Gameboyom* ili nekakvim *Tetris* klonom. Za sve vas željne napretka, na samom vrhu valova najnovije tehnologije surfa najnovija prenosna konzola *game.com* sa svojom briljantnom grafikom u 8 boja izvođenom u isto toliko bita, sve skupa u 8 Kb RAM-a. Igre za nju dolaze na hibridnim kertridžima (kako bi nintendoaši rekli). Posebno cijenimo touchscreen te ugrađeni adresar i planer, a cijena je prava sitnica - oko **750** kn. 'ko voli, nek' izvoli.



Mario Karts nikad vjerniji

Nintendo64 je sve popularniji i popularniji u svijetu, kako zbog svoje niske cijene, tako i zbog kvalitete. Osim što za nj možete očekivati sve veću softversku podršku, tu je i gomila dodataka o kakvima su prije godinu-dvije konzolaši mogli samo sanjati. Tako je upravo izbačen subwoofer pod nazivom *Rumble Pack* i zanimljiv paket volan-pedala. Volan je nevjerojatno lako konfigurirati, čisti plug'n'play. Ako poželite igrati nešto tipa *Pilot Wings* i volanček vam jednostavno ne paše, poslužite se klasičnim komandama smještenim na mjestu trube. Jedinu zamjerku upućujemo pedalama, koje su digitalne a ne analogne, kao i volan!



Zvuk je važniji

Vjerujem da vam moja opsesija dobrim zvukom ide svima pomalo na živce, no najnoviji i najkulerskiji subwooferi+sateliti+gljivoliko pojačalo spremaju se u pohod na vaš džep. Ako vam je dosadilo slušati omiljene MP3-eve preko zvučnika koji su vam prodani uz kompić nazivne snage 1000 W, a glasnoće prosječne slušalice za Walkman, nabavite novi kit nepoznate engleske tvrtke *Soundbite*. Sub je apsolutno neizbježan, a sa svojih glasnih 45 W osvjetlit će igre novim svjetlom. Primijetit ćete kako su sateliti samostalni i vrtljivi pa ćete moći precizno namjestiti zvučno polje za potpuni doživljaj pozicioniranog 3D sterea kakav nude mnoge nove igrice! Brzo u Englesku s **200** funti u džepu (nešto manje od **2000** kn) i popravite kvalitetu vašeg jadnog PC zvuka.



TECH REPORT
Patrik.Pencinger@zg.tel.hr



Stranica mjeseca...Stranica mjeseca...Stranica mjeseca...

www.rubberchicken.com

On-line šale

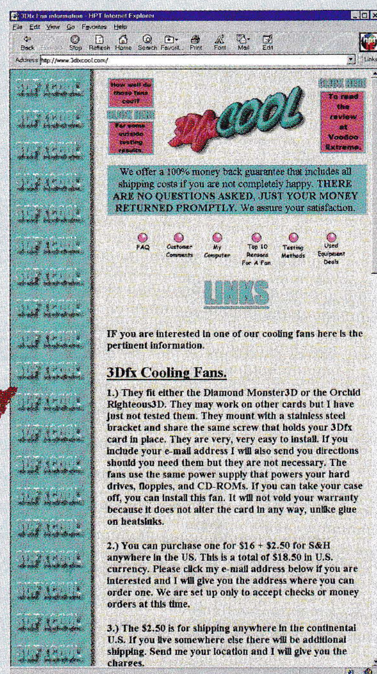
Kad nam dođe žuta minuta, praznimo se na ovakvim siteovima. Ovaj URL pomoći će vam da se s nekim praktično našalite preko Interneta. Dobar (šaljiv) dizajn samo je površinska glazura koju treba prodrijeti kako bi se došlo do prave dubine ovog sitea - i dobrano ga se, na žalost vaših prijatelja, iskoristilo. Naravno iz svega ovoga ne proizlazi nikakva materijalna šteta već samo puno smijeha, a sve radi preko E-maila.

Stranica mjeseca...Stranica mjeseca...Stranica mjeseca...

www.3dfxcool.com

Overclocking 3Dfx procesora

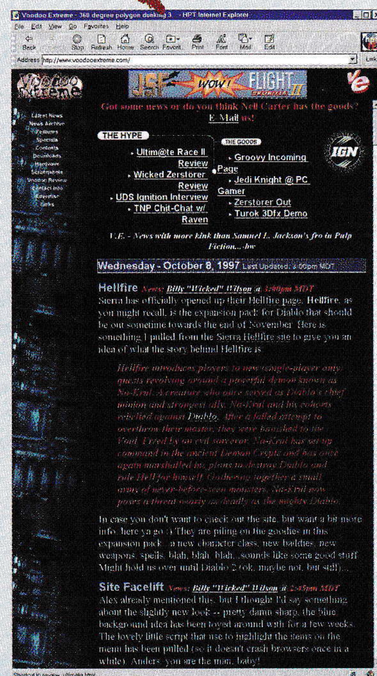
U zadnje vrijeme postalo je jako popularno overclockati 3Dfx procesore. To je vrlo lako učiniti čak i softverski, a gornjeg ograničenja nema. Općepoznato je da procesor radi to nepouzdanije što je topliji (ili odbije raditi zauvijek pretvorivši se u staklo od prevelike temperature). Tu doskače američka kompanija koja se posebno specijalizirala za izradu malih ali snažnih ventilatora koji su sposobni vašoj 3Dfx-ici dovesti uvijek dovoljno zraka da ga zagrije...



www.voodooextreme.com

Carstvo Voodoo magije

Kao što i samo ime govori, radi se o siteu posvećenom zaljubljenicima Voodoo 3D grafičkih ubrzivača. Ovaj site slovi kao jedan od najboljih na Internetu. Svakodnevno ažuriranje vijesti i sadržaja sitea veliki mu je plus. Ovdje ćete odmah naći najnovije demoe igrica, screensavere, naputke kako dodatno ubrzati 3Dfx, do koje brzine ići itd.





www.dimension3d.com

Treća dimenzija

Još jedan site posvećen 3D tehnologiji. Za razliku od VoodooExtremea, ovdje se ide nešto više tematski u širinu pa obuhvaća i 2D grafiku, audio i video tehnologiju. Posebno će vas obradovati mnoštvo informacija o DVD-u!

INTERNET PLUS

www.autohunter.ci.uk
Velika baza podataka o prodaji rabljenih automobila. Mogućnost pretraživanja!

www.vwww/hub/ents/subbmiss/index.html
Web stranice rock benda Submission. Zanimljivo je što možete slušati njihove stare albume u RealAudio zapisu.

themecentral.vcn.com/themes/index1.html
Jedna od mnogih stranica posvećenih Microsoft Plus desktop temama. Mnoštvo tema za download, k tome besplatno.

hob.com/hob.html
Meka moderne glazbe na Internetu. Putem RealAudio zapisa moći ćete slušati glazbu i intervjue, čak i uživo!

metaverse.com/vibe/sleaze/
Sve tamno i loše što je vaša omiljena zvijezda ikad učinila naći ćete ovdje. Možda najžutije stranice dosad opisane u Hackeru.

www.exploratorium.edu/hockey
Sva teorija o hokeju i to na jednom mjestu (a i više).

www.instanet.com/~scratchi/bible.html
Našalimo se malo s Biblijskom riječju. Citati koji to nisu.

www.geocities.com/televisioncity/4766/movies.htm
Stranice posvećene legendarnim Pythonovcima.



sun.info.tpo.fi/~lukjuma/ring.htm

Carmageddon 3Dfx Fan Site

Koliko poboljšanja na originalni Carmageddon donosi 3Dfx verzija svjedoči i mnoštvo siteova na netu koji su posveleni upravo ovoj verziji Carmagedona. Pristupajte paćljivo da ne budete zgaženi!



www.ogr.com

Online Gaming Review

Izuzetno informativan site posvećen isključivo igrama. Ovdje ćete naći sve što očekujete od jednog sitea specijaliziranog za igre, čak i pisma čitatelja, intervjue sa razvojnim timovima najnovijih igara, mnoge nagradne igre, hrpa grafike itd. Uz ovakav site vam niti ne treba papirnati časopis poput Hackera. No dobro, samo se šalim.



www.filemine.com

Rudnik datoteka

U moru mnogih file servera izabrali smo nama najsimpatičniji. Ovdje je poseban naglasak na malim programčićima koji život znače te raznim dodacima za desktop. Posjetite rudnik datoteka, sigurno ćete iskopati i ponešto za sebe.



www.gamedemo.com

Igre, igre i samo igre

Još jedan u nizu siteova posvećenih igrama. Ovdje je naglasak na demoima najnovijih igara koje možete srknuti sa Interneta i poslije na miru pogledati. Prije negoli se odlučite na skidanje datoteke od kojih 20 MB obavezno svratite i pogledajte vrijedi li uopće dotična igra downloada.

cws.internet.com
Jedna od najboljih baza podataka s nepreglednom količinom sharewarea.

www.netsoccer.com
Ako spadate u malobrojnu skupinu ljubitelja nogometnih menadžera, onda će pravi izazov biti igranje protiv ljudskih protivnika i to samo za 5 funti tromjesečno.

www.apc.net/bturner/hv-page.htm
Istine o munjama i Tesli, za čije se neke izume vjeruje da ih američka vlada nikad nije odobrila zbog njihove razorne snage.

www.ffvib.com
Voće, povrće, prirodno, šareno, ukusno, ne deblja, što se čeka?

www.webcom.com/dreamwvr
Snovi vam govore budućnost. Ovdje ih naučite tumačiti.

sunp.nyit.edu/visions/liberty.html
Sve o kipu Slobode, zajedno sa slikama.

pathfinder.com/photogallery/index.htm
Slike svih sportova, iznimne kvalitete.

Internet Izbor
Patrik.Pencinger@zg.tel.hr

piše i uređuje: *Branislav Novosel*

CD MJESECA

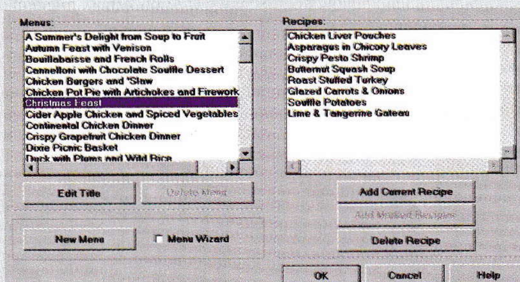
The Complete Interactive CookBook

Compton's Home Library

Interaktivna kuharica

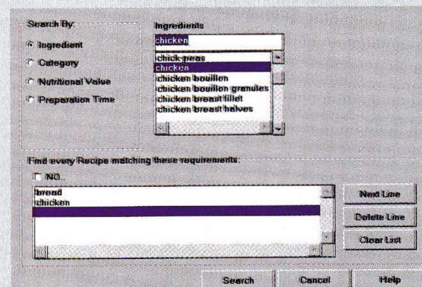


Dočekali smo kuharicu i na CD-u. Kad se samo sjetim svoje knjižne kuharice umrljane sa svih strana, sa velikim interesom sam dočekao ovaj CD. Instalacija je jednostavna i bez većih problema se na kruti disk premjesti par megabajta osnovnog programa. Radna okolina je podržana u većoj rezoluciji. Interaktivni kuhinjski stol sastoji se od nekoliko dijelova, a rad se svodi na potragu za željenim receptom (ima ih oko 2500). Prvi i najjednostavniji način je odabir iz liste recepta na lijevoj strani stola pomičući kliznik ili upisom naziva recepta u polje iznad. Kada pronađete recept, kliknite na njegov naziv i na desnoj strani u predviđenom polju će se pojaviti slika i popis namirnica popraćeni detaljnim opisom pripremanja jela sa slikama. Na kraju opisa nalazi se popis kalorija i vitamina koje sadrži jelo. Recepti su predviđeni za četiri osobe, a ako naiđe veće društvo, jednostavno kliknite na prvi gumb iznad opisa recepta sa ikonom dozimetra i upišite koliko gostiju imate (ne zaboravite sebe) i recept će se prilagoditi. Ako nemate neku od namirnica, ikona do nje daje popis sličnih recepta. Savjeti oko kuhanja nalaze se na posljednjem gumbu. Pripremate li se u shoopping, odaberite odgovarajuću opciju i lista potrebnih namirnica će se pojaviti u notesu čiji sadržaj možete poslati na pisač. Želite li prirediti pravi menu sa više vrsta jela, možda da izaberete nešto iz ponude poznatih svjetskih kuhinja? Za naše prilike je najinteresantnija mogućnost da sami navedemo koje namirnice imamo, a program će ponuditi jelo koje možemo iz njih pripremiti (tzv. "socijalni" menu). Pohvalno je što možete listu recepata proširivati i omiljenim bakinim jelima. Imate li problema sa pripremanjem pojedinih namirnica ili kuhanjem, pogledajte niz video zapisa koji će objasniti u detalje ovu, muškom rodu stranu, vještinu. I na kraju, pogledajte što nude etničke kuhinja, vegetarijanske ili neke druge. Ova animirana kuharica ima još podosta mogućnosti koje ćete upoznati istraživanjem multimedijalnih sadržaja pa vam od srca preporučam ovaj CD, naravno, pod uvjetom da ste ljubitelj kuhanja. Pazite da ne zamrljate tipkovnicu i - bon appetit!



Radni stol je naoružan sa svim pomagalima za pronalaženje i opis željenog recepta. Svaki recept sadrži sastojke i slikovito prikazuje kako se jelo pripravlja.

OS: Win 3.1, Win 95
Min. konfiguracija: PC 486, 8 MB
Ocjena: 80 %
Cijena: 319
Turbo Hacker



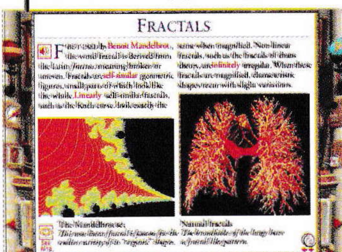
Osim pojedinačnih jela na raspolaganju je dosta menua. Program vam može i sam izračunati jelo ovisno o namirnicama koje imate.

Encyclopedia of Science 2.0

DK Multimedia

Enciklopedija o znanosti

Nakon povijesti, evo nas na znanosti. Ako ste se sretni vlasnik *DK Multimedia* CD-a, nećete imati problema oko snalaženja. Za one koji se prvi put susreću sa CD-ovima ovog poznatog izdavača multimedijalnog softvera, valja im pročitat ovaj opis. Izraditi enciklopediju znanosti na CD-u trebao bi biti dosta zahtjevan posao. Osnovna stvar pri izradi je što uzeti u obzir, a što zanemariti te koliko ići u dubinu. *Eyewitnessove* enciklopedije našle su neku zlatnu sredinu i, ne želeći nikoga zapostaviti, uzimaju od svega pomalo tako da ćete za neke stvari biti uskraćeni, a ovo je ipak enciklopedija za mladež i malo starije koji pomalo zaboravljaju. Potraga za znanjem kreće odabirom četiri područja znanosti: matematika, fizika, kemija i život. Svako od područja nudi niz pojmova u obliku molekula na koje možete kliknuti i dobiti kratki opis popraćen govorom. Uz ove opće podjele nalaze se još četiri. Tako, primjerice, kod istraživanja materije možete odaberati vrstu materijala i povećalom zumirati prikaz. Svako uvećanje nosi opis koji poziva dodatni prozor za one koji žele znati više. Druga podjela govori o postanku Zemlje i svemira. Treća podjela će vjerojatno biti najzanimljivija većini ljudi jer sadrži 40 kratkih video zapisa. Posljednja podjela daje virtualni prikaz 12 molekula koje možete okretati u prostoru i tako proučiti njihovu strukturu, a svaka molekula je popraćena i kratkim opisom te vezom sa sličnim pojmovima. Osim sve nabro-



Opis pojmova je standardno kratak i sažet uz propratni govor i vezama na slične pojmove.



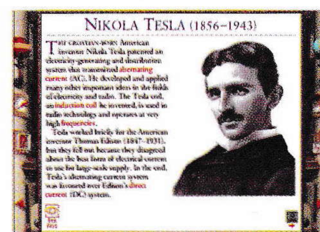
Grafičko rješenje programa je smješteno u srednji vijek, samo po slikama. Klikom na slike pozivate određena područja znanosti ili opis pojmova.

janog, ovaj CD sadrži i nezaboravnu periodičnu tabelu sa kratkim animiranim uputama kako se u njoj snaći te bazu poznatih osoba koje su pridonijele razvoju znanosti popraćenu kraćim životopisom. I na kraju, za provjeru utvrđenog gradiva služi interaktivni kviz i indeks pojmova koji je povezan sa njihovim opisom. Ako ste školarac, pomoću ovog CD-a moći ćete lakše shvatiti mnoge stvari iz matematike, fizike i kemije, a ujedno ćete i utvrditi znanje engleskog jezika. Želite li imati dobar podsjetnik na stvari kojima su vas učili u školi, ovaj CD bi mogao biti pravo rješenje za vas.

OS: *Win 3.1, wIN 95*
Min. konfiguracija: *486SX, 8 MB*
Ocjena: *80 %*
Cijena: 4319 kn
Turbo Hacker



Da lakše upamtite izgled nekoliko molekula poslužiti će virtualni stroj za gledanje molekulu sa svih strana.



U knjizi tko je tko pronaći ćemo samo jednog ali vrlo vrijednog našeg znanstvenika.

History of the World

DK Multimedia

Kratka povijest svijeta na jednom mjestu

Povijesti na CD-u nikada dosta. Kuća *DK Multimedia* dobro je zasukala rukave i izdala niz CD-a koji se bave svim mogućim enciklopedijama, a ovaj put vam predstavljamo povijest svijeta. CD je rađen prema njihovom već uhodanom konceptu. Radni stol, koji, na žalost, još uvijek radi u nižoj rezoluciji, natrpan je raznim čudima ovoga svijeta tako da je opet malo teže zaključiti gdje treba kliknuti. U biti, prvo je potrebno na vremenskoj skali odrediti vremensko razdoblje o kojem želimo nešto naučiti. Svaki odabir (ima ih 10) poput vremeplova mijenja ambijent sučelja, police itd. Skoro sve je animirano i sadrži svoje zvučne podloge. Na policama se sa lijeve i desne strane globusa nalaze četiri značajke karakteristične za određeno vremensko razdoblje. Primjerice, ako odaberete razdoblje 500 godina prije *Krista,* police će biti napunjene faraonskim maskama. Globus na sredini stola predstavlja nove četiri podjele koje se odnose na kontinente. Klikom na njih, otvara se prozor sa kartom i pravilno razmještenim ikonama koje sadrže podatke o gradovima ili kulturama. Tekstovi su pisani jednostavnim jezikom ali šturo jer su navedene samo osnovne činjenice, bez bogatijih objašnjenja. Kao što i doliči *DK Multimediji,* CD je obogaćen slikom, animacijama, glasom komentatora i video zapisima tako da ljubitelji multimedije neće ni ovaj put biti razočarani. Kada sve istražite, u rezervi su još četiri knjige na posljednjoj polici. One sadrže podatke o kulturama, svakodnevnom životu i inovacijama nevezano za odabrano doba. Svaka knjiga ima još nekoliko podgrupa sa lijepo oslikanim stranicama. I da, skoro sam zaboravio, klikom na dvije trube ispod globusa ženski glas će pročitati značajke za doba u kojem boravite. Naravno, ovakav CD ne može bez obveznog kviza uz koji ćete se ugodno zabaviti i ponešto naučiti. CD je namijenjen osmoškolcima i srednjoškolcima, a kao podsjetnik može poslužiti i starijima. Mislim da je izdanje *DK Multimedie* neće nikoga razočarati.

OS: *Win 3.1, Win 95*
Min. konfiguracija: *486 , 8MB*
Ocjena: *80%*
Cijena: *299 kn*
Turbo Hacker



Radni stol sa prepunim policama svakojakih starudija podsjetit će vas na stare knjižnice u kojima se može svašta naći.



Neke zanimljive crtice iz povijesti popraćene su video zapisom. Primjerice, vijetnamski rat.



Za lakše snalaženje u povijesnoj zbrci poslužit će geografska karta.

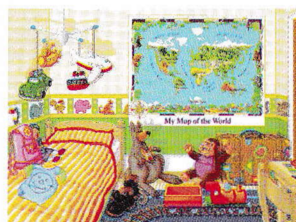
My First Amazing World Explorer

DK Multimedia

Moja prva interaktivna karta svijeta

Na red su došli i najmlađi. Proizvođači multimedijalnih programa u zadnje vrijeme sve više posvećuju pozornost mlađem uzrastu, što je za svaku pohvalu. Da nije tako, što biste rekli svojem mlađem bratu kad vidi hrpu CD-a na stolu i pita vas ima li tu nešto za njega. Ili ako klinac ima PC i bliži mu se rođendan, a vi mu iz tolike hrpetine CD-a ne možete pokloniti ništa osim neke igre. CD je rađen u potpunosti za mlađi uzrast do 10 godina jer je bogat šaljivim animacijama i zvukovima. Kad pokrenete program, prvo morate ispuniti podatke u vašu putovnicu jer krećete na puto oko svijeta. Krenite odmah u svoju sobu koju možete kompletno istražiti okretanjem ukrug i zavirivanjem u svaki kutak. Svaki objekat u sobi sadrži svoj zvučni zapis i šaljivu animaciju. Kada istražite sobu, spremni ste na put oko svijeta pa na karti svijeta odaberite kontinent koji vas zanima. Uvećani dio je lijepo oslikan sa pojedinim značajkama pa tako možete vidjeti poznate građevine kako se ruše ili ljude kako plešu i rade, a sve je popraćeno uz glazbu koja pripada tom podneblju. Pojedini gradovi i kontinenti sadrže opis sa veličinom, a do određenih zanimljivosti možete doći pomoću kazala. Za one koji žete malo ozbiljnije proučiti kartu, neka iskoriste povećalo gdje su označene granice i nazivi država. Na svakom mjestu koje posjetite dobijate štambilj u putovnicu, a nakon što sakupite dovoljno štambilja – čeka vas nagrada. Sve u svemu, još jedan zgodan CD uz kojeg se dijete može dobro zabaviti i ponešto naučiti.

OS: *Win 3.1, Win 95*
Min. konfiguracija: *486 , 8MB*
Ocjena: *85%*
Cijena: *299 kn*
Turbo Hacker



Na put oko svijeta krećete iz svoje sobe koju možete prvu istražiti. Pazite sve je kao živo !



Svoje mjesto na karti našla je i naša zemlja.

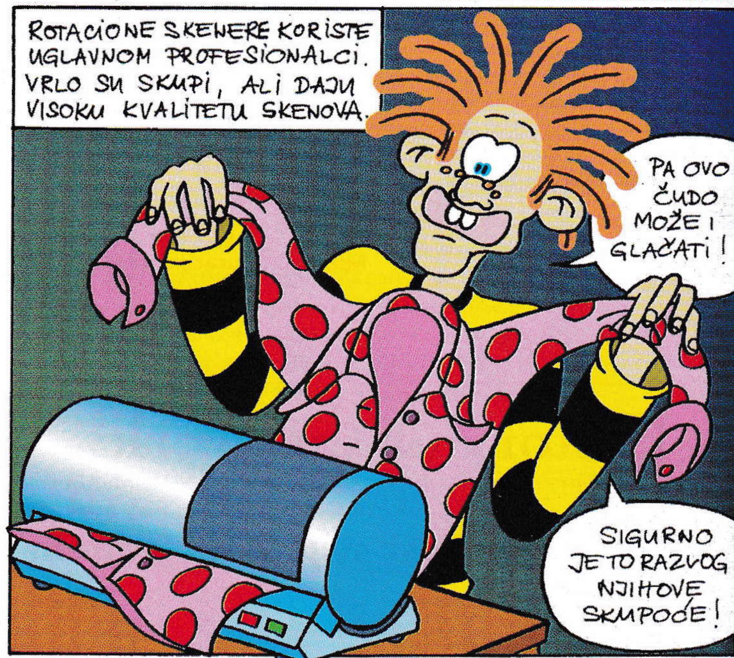


Svaki kontinent ima svoje osobitosti istaknute pomoću karikatura, animacija i glazbe

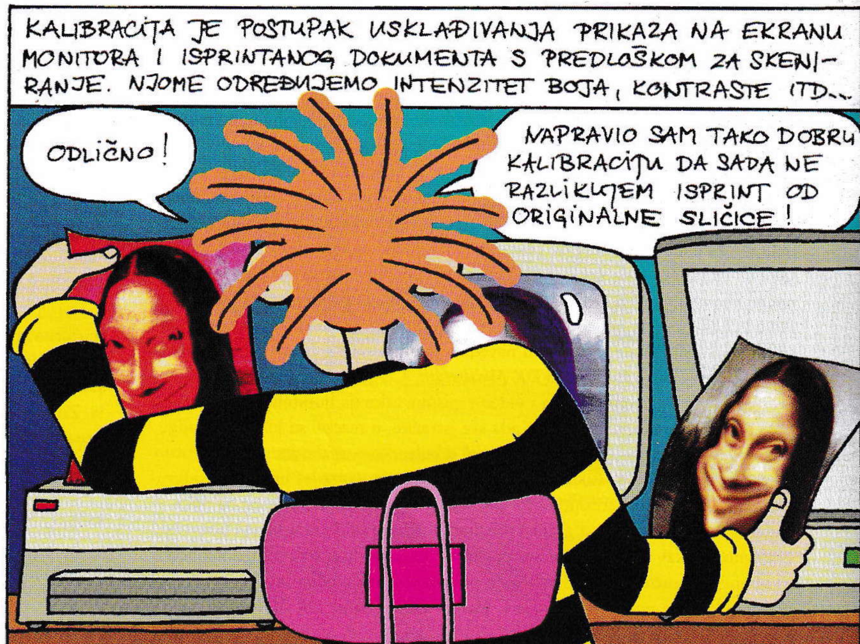
MALA ŠKOLA RAČUNALA

CRTA I PIŠE GORAN STANČIĆ

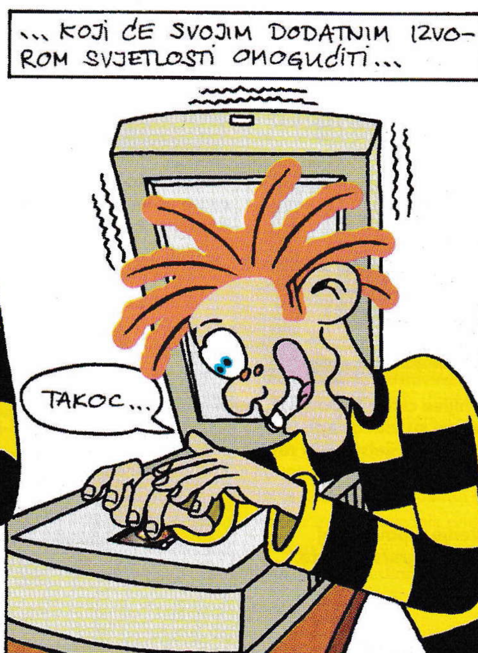














OTAPANJE CIJENA

ADi

Senzacionalno...

Niže cijene svih modela ADI monitora

Cijene su bez poreza na promet!

ADi ProVista E30 14"
stara cijena ~~1.264~~ - sada:
1.049

ADi ProVista 14"
stara cijena ~~1.206~~ - sada:
999

ADi Duo 17" Multimedia Pack
stara cijena ~~4.379~~ - sada:
3.599

ADi ProVista E40 15"
stara cijena ~~1.800~~ - sada:
1.399

ADi 6G 21"
stara cijena ~~8.935~~ - sada:
7.499

ADi 6P/TCO 19"
stara cijena ~~6.127~~ - sada:
5.099

ADi 4P 15"
stara cijena ~~1.933~~ - sada:
1.549

ADi 17X 17"
stara cijena ~~5.034~~ - sada:
3.999

ADi 5G 17"
stara cijena ~~4.340~~ - sada:
3.599

ADi 5P+ 17"
stara cijena ~~3.680~~ - sada:
2.949

ADi 5P 17"
stara cijena ~~3.581~~ - sada:
2.849

POLARIS
Jedini autorizirani distributer, zastupstvo i prodaja za Hrvatsku i BiH
Svetice 25, 10 000 Zagreb • tel. 01/2304-666 • http://www.polaris.cro.net

ALGORITAM

MULTIMEDIA CENTAR

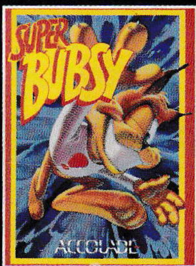


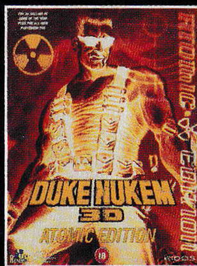
NAJNOVIJI HIT!!!

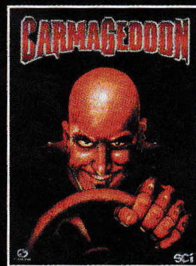
KOMPLET OD 10 ORIGINALNIH CD-ROMOVA

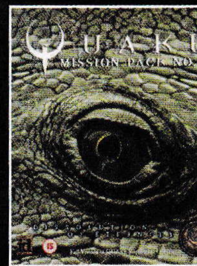
Master of Orion II
SimCity 2000
Screamer 2
Mechwarrior
Broken Sword
Jagged Alliance: Deadly Games
Jack Nicklaus 4
iM1A2 Abrams
Atari Action Pack
Return to Zork

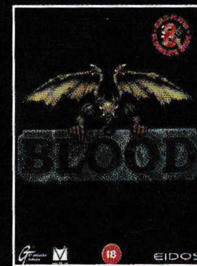
Narudžbenica u "Hackeru"!

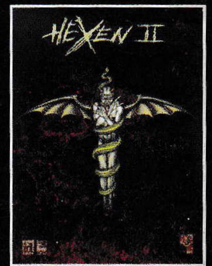

SUPER BUBSY

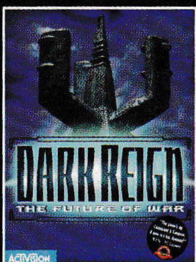

DUKE NUKEM ATOMIC EDITION

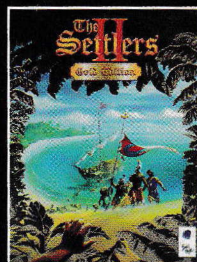

CARMAGEDDON

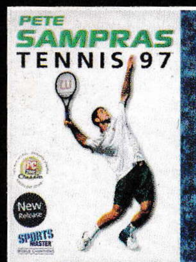

QUAKE II


BLOOD


HEXEN II

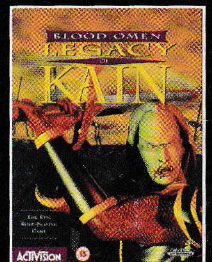

DARK REIGN


SETTLERS II GOLD


PETE SAMPRAS TENNIS 97


LBA 2


TERRACIDE


BLOOD OMEN LEGACY OF KAIN


CRASH BANDICOOT


LOST WORLD


MICRO MACHINES


NUCLEAR STRIKE


RAGE RACER


TEKKEN II


WARCRAFT II



FOR PSX ONLY

INFOGAMER '97 Posjetite nas u paviljonu 11C



Ovlašteni distributer za Hrvatsku:

VELEPRODAJA: ALGORITAM d.o.o., Zagreb, Gajeva 12, tel. 01/27 73 99, fax. 01/27 15 41

MALOPRODAJA: 1. ALGORITAM Multimedia centar (Hotel Dubrovnik - donja etaža) Gajeva 1, tel. 01/42 28 96
2. ALGORITAM BOOKSHOP Importanne centar, novi dio - donja etaža 01/457 31 28

ZAPREŠIĆ: Elting P d.o.o., B. Jelačića 18, tel: 01/70 87 58 VARAŽDIN: GIT,V. Lisinskog, tel: 042/57 407 SISAK: Strajher Multimedia Centar, M. Gupca 7, tel: 044/47 001 SPLIT: Art Shop (Prod. centar Koteks), Matice Hrvatske bb, tel: 021/52 43 00 (63) KARLOVAC: Comel, M. Vrhovca 5, tel: 047/33 66 66 OSIJEK: Media Art, Ul. Hrvatske republike 43 (prizemlje), tel: 031/12 75 24 RIJEKA: Knjižara "NOVA", Trpimirova 5a, tel: 051/33 51 47 ČAKOVEC: "BOOKSHOP", K. Zrinski 2, tel: 040/31 01 37